Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition

9427F

Aventure de jeu officielle

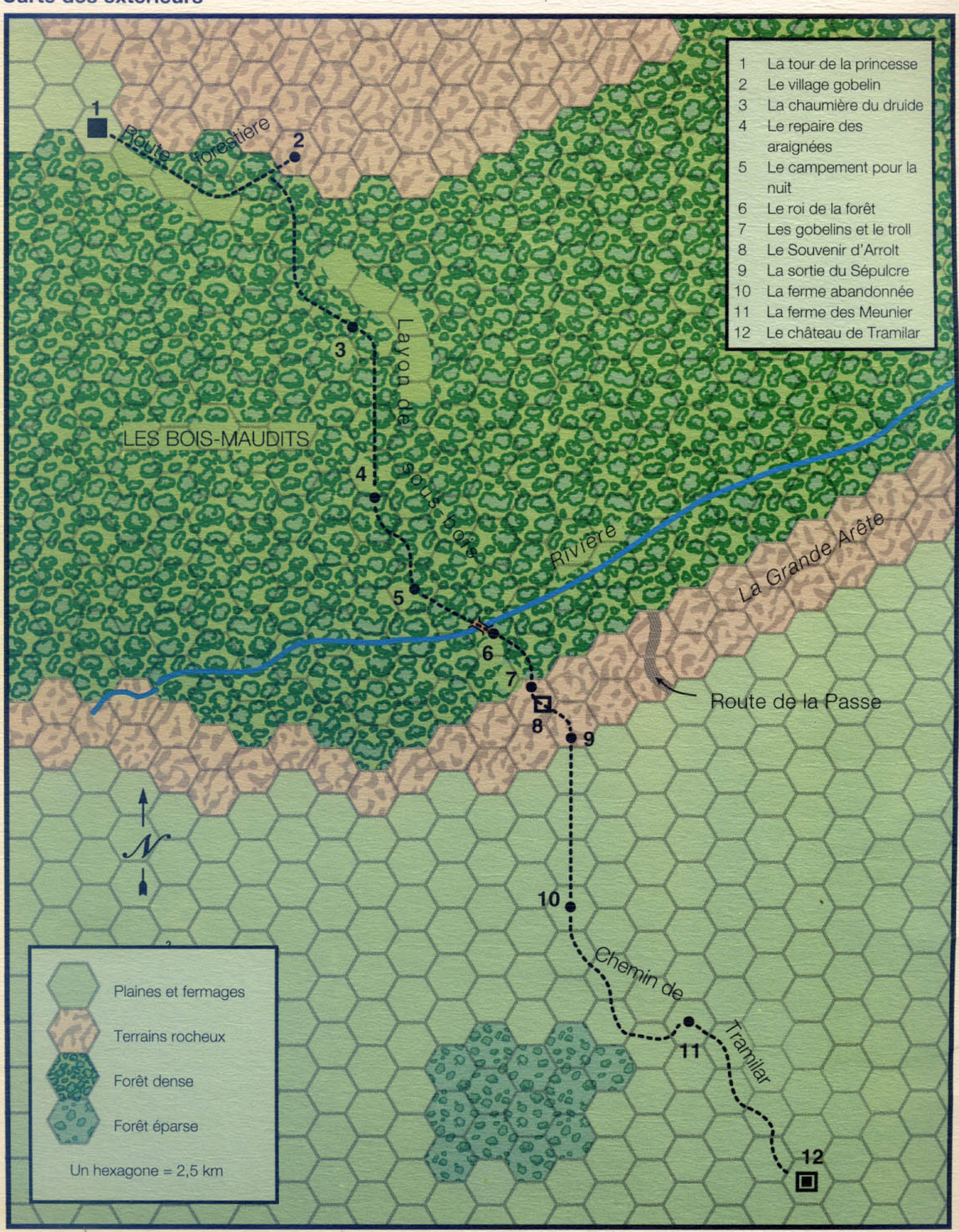
L'Épreuve du Guerrier (II)



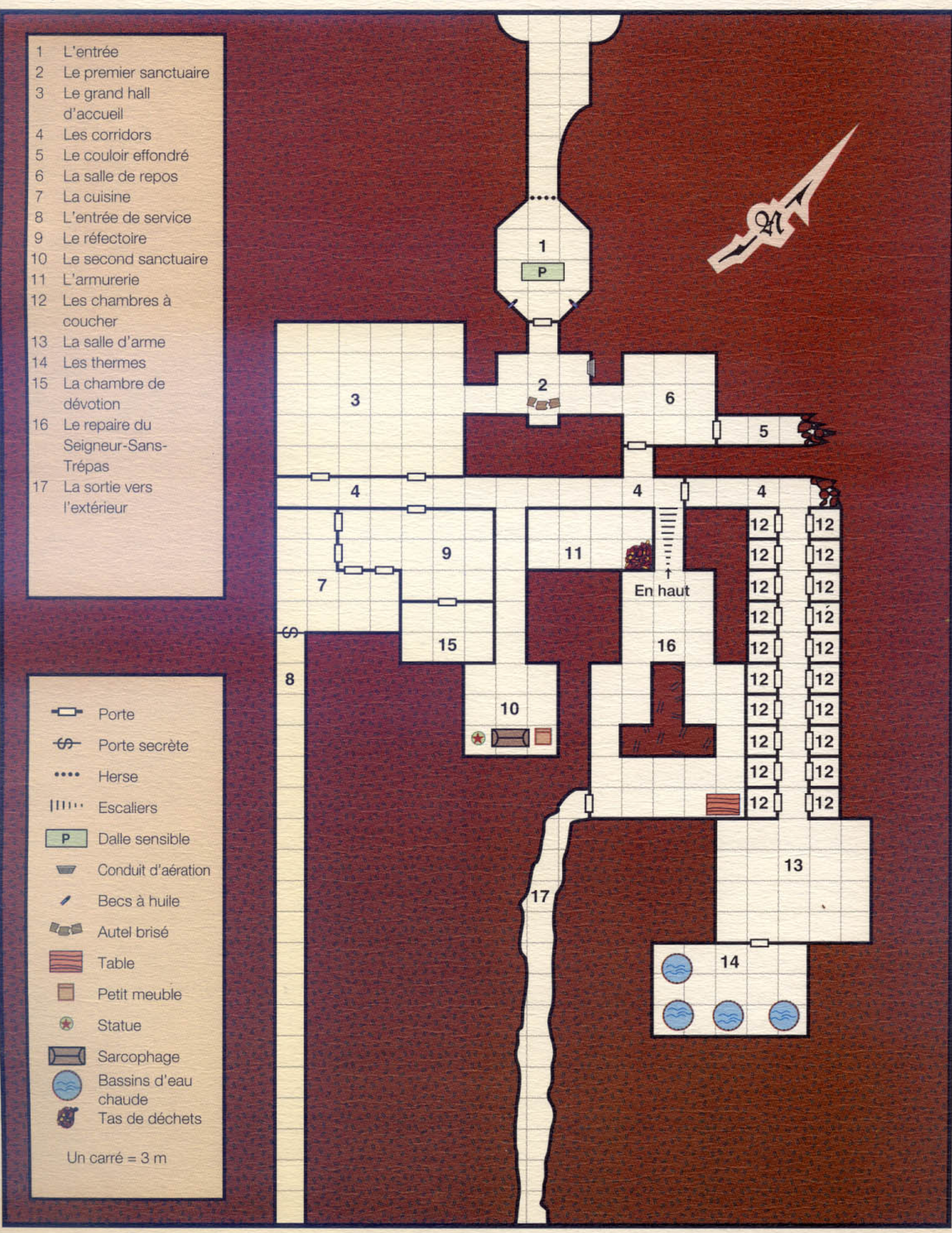
par Drew Bittner

E. OLSON

Carte des extérieurs



Le Sépulcre isolé





Aventure de jeu officielle

L'Épreuve du Guerrier (II)

par Drew Bittner

Révision : Mark Shipley
Illustration de couverture : Erik Olson
Illustrations intérieures : Valerie Valusek
Cartographie : John Knecht
Composition : Adrian Keyes
Traduction : Jean-François Orain
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

ISBN 1-86009-055-9 9427FXXX1501

L'Épreuve du Guerrier (II) est une aventure à jouer en solo. Elle est destinée à de petits groupes de joueurs et peut être utilisée comme moyen de donner un peu d'expérience à un personnage-joueur solitaire avant qu'il ne rentre dans une campagne existante.

Ce module est prévu pour un guerrier de niveau 4 à 6. Un personnage créé à partir des profils de preux ou de combattant noble donnés dans *le Manuel Complet du Guerrier* est certainement le type de personnage le mieux adapté pour cette aventure, mais d'autres guerriers agissant comme des chevaliers errants, tels le paladin ou le rôdeur, conviendront également.

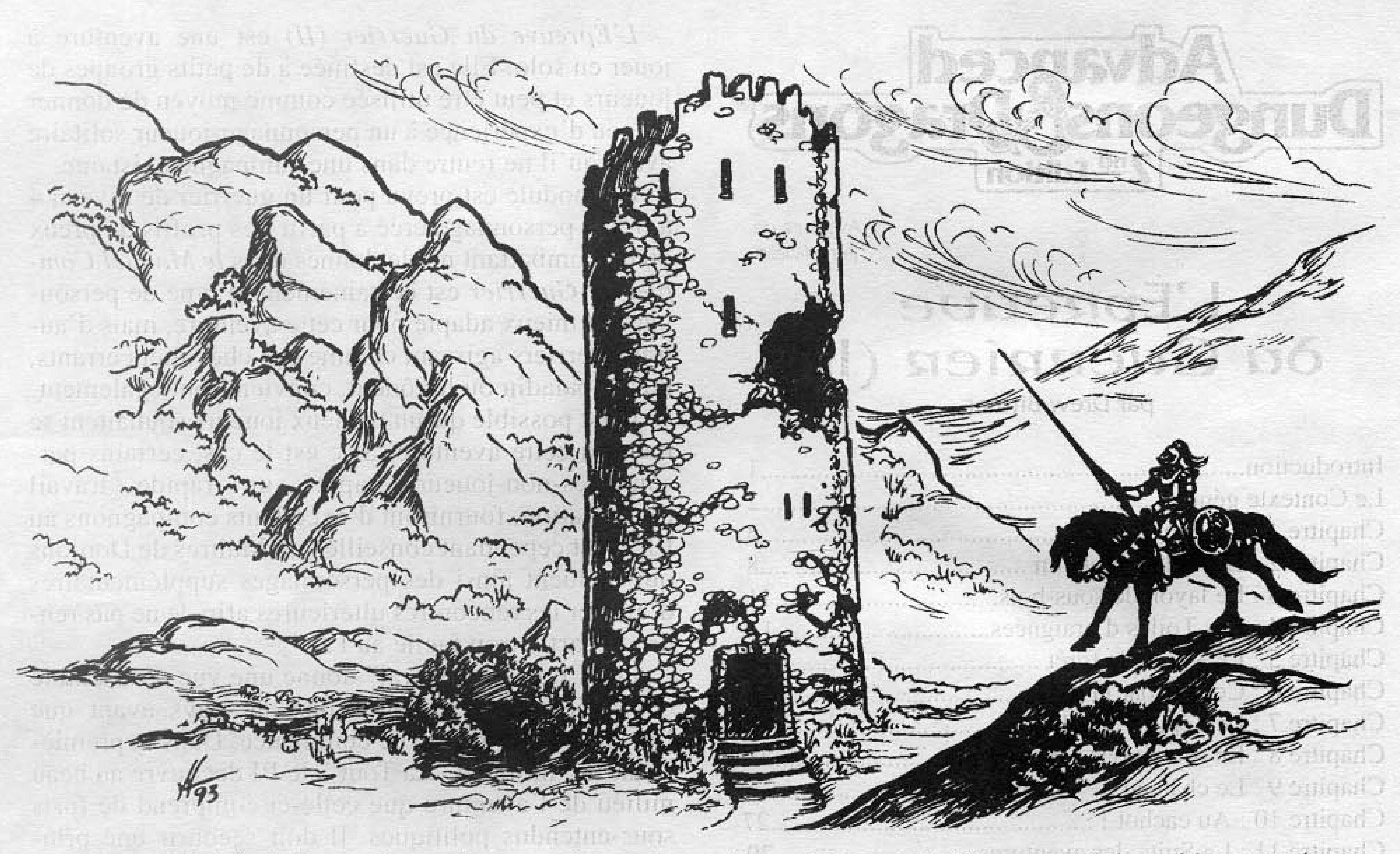
Il est possible qu'un ou deux joueurs souhaitent se mêler à cette aventure. Si c'est le cas, certains personnages-non-joueurs, après un rapide travail d'adaptation, fourniront d'excellents compagnons au PJ. Il est cependant conseillé aux Maîtres de Donjons qui incluent ainsi des personnages supplémentaires d'ajuster les rencontres ultérieures afin de ne pas rendre la partie trop facile au PJ.

Le "Contexte général" donne une vue d'ensemble des événements survenus dans le pays avant que l'aventure elle-même ne commence. Dans la première partie, intitulée "La Tour", le PJ découvre au beau milieu de l'aventure que celle-ci comprend de forts sous-entendus politiques. Il doit secourir une princesse kidnappée et l'escorter à travers une région inhospitalière pour l'aider à retrouver la place qui est la sienne.

L'aventure devient ensuite une véritable épreuve de survie, plongeant le PJ et sa suite dans une succession de situations dangereuses et de rencontres inhabituelles : un druide, un rôdeur, des gobelins, un seigneur mort-vivant et, enfin, la confrontation finale avec une sorcière maléfique, qui est la cause de tous les malheurs de la princesse. Ce module contient aussi des passages ouvrant la voie à de nouvelles aventures, de même qu'il détaille les principaux PNJ et donne une table de rencontres aléatoires.

Bien que le pronom "il" soit utilisé pour désigner le PJ, des personnages féminins peuvent parfaitement mener cette aventure sans en modifier le cours.

Le Contexte général



Alors qu'il était jadis un état vraiment puissant, le Royaume de Tramilar n'est plus aujourd'hui qu'un tout petit pays. C'est la Grande Peste qui a tour changé. Elle s'est propagée dans cette partie du monde il y a tout juste vingt ans, ravageant le pays et tuant un grand nombre de pauvres gens. Jusqu'à ce que l'épidémie cesse aussi vite qu'elle avait éclaté. La maladie a laissé un royaume au bord de la ruine, qui commence seulement à se reconstruire. Les régions du nord de Tramilar sont devenues des friches sauvages, désormais infestées de gobelins et de monstres hostiles qui ont profité des malheurs du pays pour prospérer.

Les zones habitées de Tramilar sont de type tempéré. Ce sont des terres cultivables, avec de petites forêts éparses et quelques collines rocheuses. Le royaume est principalement peuplé de fermiers et de métayers, qui produisent suffisamment pour nourrir leurs congénères et payer leurs taxes. Des bûcherons ont commencé à défricher les grandes forêts qui s'étendent au sud.

Le roi, Ormath le juste, gouverne depuis trente ans. Son sens de la justice et sa force de caractère font l'admiration du peuple, tout comme son projet de ramener les vastes régions du nord sous l'autorité du royaume. Ses soldats ont d'ailleurs mené des raids contre les gobelins, parvenant à les repousser au-delà de la Grande Arête de Pierre qui marque la frontière septentrionale du pays.

Alfinor, le fils aîné d'Ormath, est un faible qui n'a pas gagné le respect du peuple. Gaspilleur et dépensier, il passe le plus clair de son temps à jouer et à boire ; il demeure cependant l'héritier légitime du trône. Sa sœur, la princesse Ariella, est en revanche bien-aimée du peuple pour sa gentillesse. On dit qu'elle attend la proposition qui conviendra de la part d'un gentil-homme digne de son rang.

Tout récemment cependant, la jeune princesse s'est comportée de façon bien étrange. Personne ne s'explique ses imprévisibles changements d'humeur, ses caprices soudains, ou ses longues heures de bouderie dans sa chambre.

Le plus optimistes pensent que les agissements d'Ariella sont purement passagers. D'autres voient d'affreux présages dans son comportement irrationnel. Quoi qu'il en soit, les histoires du château se répandent rapidement dans tout le pays, et beaucoup commencent à s'interroger sur l'avenir du royaume.

Chapitre 1 : La Tour

Tout commence par une belle journée paisible. L'été s'annonce précoce, et au cœur des étendues sauvages, là où il n'est pas une seule âme qui vive à des lieues à la ronde, la nature offre un spectacle de toute beauté à qui sait l'apprécier.

Les prairies vallonnées du paysage alentour s'étalent paresseusement à la vue du personnage, qui peut distinguer au loin la lisière d'une épaisse forêt. Une fois la dernière colline franchie, les bois apparaissent dans toute leur étendue... Mais ils ne semblent guère accueillants ! Un grand mur de troncs gris et bruns, couvert d'un toit de ramures vertes bien visibles, confronte le PJ à une infranchissable barrière de végétation. Une sourde atmosphère de menace plane sur ces bois, avec des ombres inquiétantes qui se glissent entre les troncs et les buissons. Il semblerait que les bois n'attendent que le personnage pour se refermer sur lui.

Une légère brise s'est levée, portant jusqu'au nez du PJ l'odeur putride d'un marais, bien qu'il n'y ait aucune mare d'eau stagnante en évidence. Pas plus qu'il ne remarque la présence d'insectes, dont les nuées sont si caractéristiques des régions marécageuses. De plus, le personnage s'aperçoit que, des bruits qu'il entend tout proche, aucun n'émane des bois eux-mêmes.

Cette vieille forêt a très mauvaise réputation, et nombre de voyageurs disparaissent chaque année dans ses profondeurs verdoyantes. Soldats en armes ou bûcherons solitaires, cela ne fait guère de différence pour les monstres qui rôdent dans ces bois maléfiques, et il faut une présence militaire vigilante pour les empêcher d'attaquer les habitants de la région. Les Bois-Maudits (c'est le nom qui leur est donné) dévorent tous les malheureux qu'ils ont choisi pour victime, et s'ils en épargnent parfois certains, ceux-ci ont alors des histoires déchirantes à raconter sur la terrible expérience qu'ils ont vécue dans ces bois.

À présent que le vent est tombé, le personnage entend distinctement les pleurs d'une femme, qui proviennent de quelque part, à proximité. Juste au-dessus d'un petit promontoire, à l'est, le PJ peut distinguer les pierres grises et lézardées d'une vieille tour en ruine, dont la base est envahie de buissons sauvages. La tour se dresse non loin d'un affleurement rocheux, lui-même bordé d'épais massifs d'arbustes.

Le personnage a des chances de détecter l'entrée d'une grotte dissimulée derrière le fouillis de végétation (chance de base = 20 %, +1 % par point d'Intelligence et de Sagesse). Si c'est le cas, il peut s'en approcher. En écoutant attentivement, il entend des voix qui marmonnent en gobelin (si le PJ comprend cette langue, il devine qu'ils sont en train de jouer). Si le personnage ne détecte pas l'entrée du repaire, les gobelins viendront le surprendre un peu plus tard.

Un coup d'œil à la tour révèle les restes d'une structure d'apparence très ancienne. Il manque de nombreuses briques, et de profondes fissures zèbrent les murs. La porte, bardée de ferrures rouillées et engoncée dans de larges et solides charnières, est taillée dans une seule pièce de chêne massif. Une poignée, dotée d'une vieille serrure à l'aspect misérable, la maintient fermée (+10% aux tentatives de " crocheter une serrure "). La porte n'est pas verrouillée.

Derrière la tour, un enclos grossier a été construit. Enfermé à l'intérieur, un cheval maigrelet broute passivement l'herbe rase devant lui. Il lève la tête à l'approche du personnage, mais ne bronche pas davantage. Une selle et des éperons, ajustés à la taille de leur propriétaire, sont posés à califourchon sur la barrière de l'enclos, recouverts par une bâche. Tout le reste de la zone qui s'étend derrière l'enclos est envahi d'herbes folles et de buissons en bataille. Aucune porte n'est visible à l'arrière de la tour. La voix de la femme provient de l'intérieur, passant à travers une ancienne meurtrière grossièrement élargie pour constituer une fenêtre.

Il est possible d'entrer dans la tour en escaladant le mur jusqu'à cette fenêtre, ou en descellant l'une des pierres disjointes de l'édifice. Grimper jusqu'à la fenêtre peut être accompli en suivant les règles données par *le Manuel des Joueurs*, ou en utilisant la compétence Alpinisme. Quant à se frayer un passage entre les pierres les plus basses des fondations, beaucoup sont branlantes et pourront donc être dégagées sans trop d'effort. S'il est probable que le personnage se lance dans l'escalade, adaptez toutefois la description des lieux de façon à obtenir un plan d'action réaliste.

L'étage inférieur de la tour en ruine est dominé par une cage en fer de grande taille, dans laquelle se trouve une ravissante jeune femme. Le haut de la cage est recouvert par un sommaire tas de planches destiné à protéger son occupante du mauvais temps.

Des débris de toutes sortes parsèment le sol, dont des briques qui, pour la plupart, semblent tombées des étages supérieurs. Un escalier qui s'accrochait jadis aux murs finit de tomber en décrépitude. Il s'est même entièrement effondré entre le second et le troi-

sième niveau. En étudiant cet escalier depuis la fenêtre, le PJ s'apercevra que les vieilles planches décaties ne pourront sûrement pas supporter le poids d'un homme en armure. Une corde déroulée depuis la fenêtre est donc le seul moyen d'arriver en bas sain et sauf.

Un coup d'œil en l'air permettra au personnage de voir une large ouverture dans le plafond. Ce trou, s'il explique l'abri de planches donné à la captive, ne dévoile rien sur ce qui a pu provoquer un tel cataclysme à cet endroit.

Les niveaux supérieurs ont été défoncés avec une force violente, laissant un large espace béant au centre de la bâtisse. Là où se tenaient autrefois les étages ne restent plus que des saillies édentées. La première se trouve à 5 mètres du sol et la seconde à 8 mètres au-dessus. Il y a 2 m de vide entre cette dernière corniche et la charpente du toit. Chaque saillie fait 30 cm d'épaisseur et 1,5 m de large, laissant à la wiverne qui garde la tour suffisamment de recoins pour se cacher, elle et son trésor.

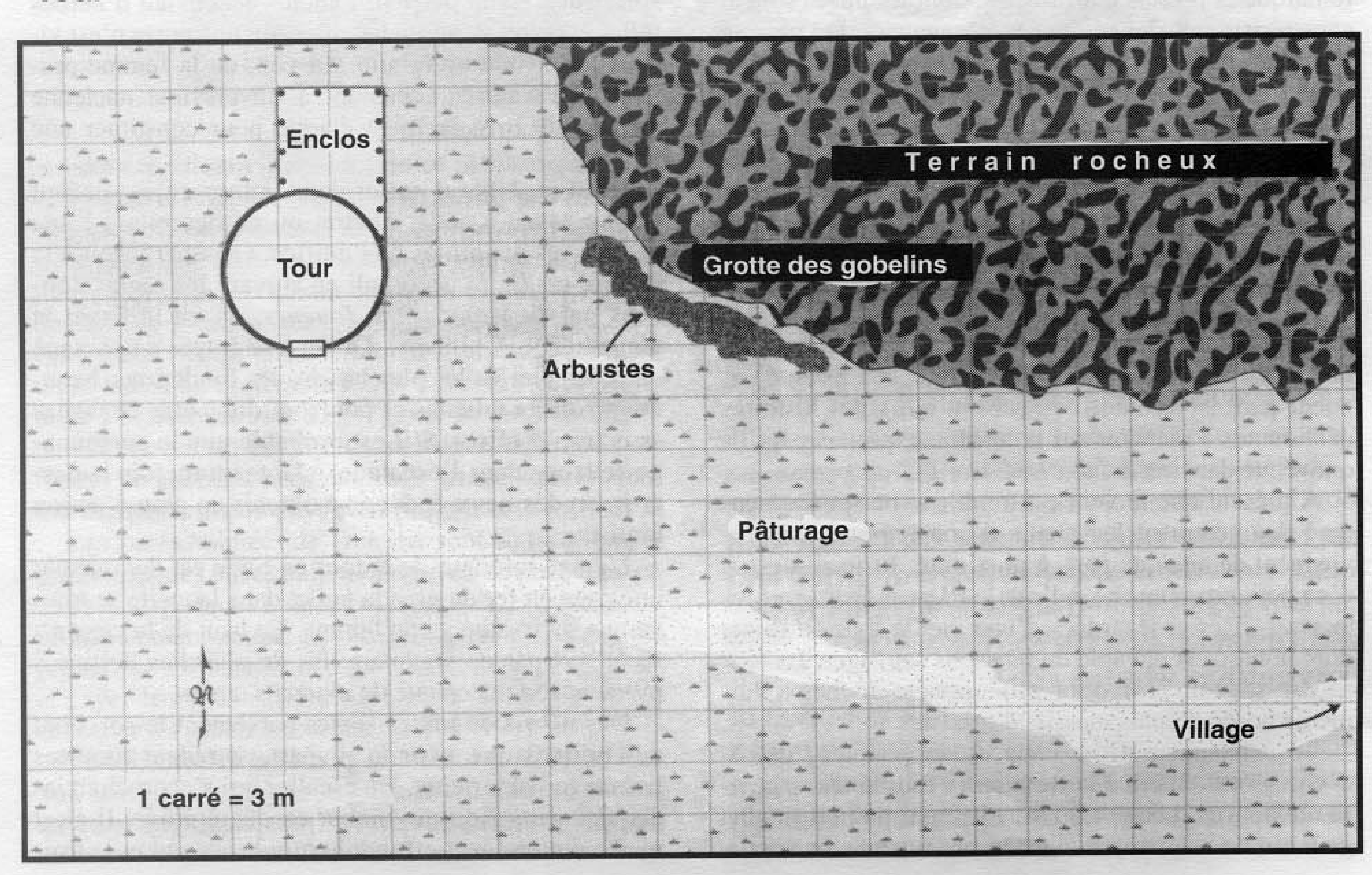
Bien que tout soit recouvert d'une épaisse couche de poussière, il flotte dans l'air une étrange odeur. C'est une puanteur musquée, semblable à celle que dégage du cuir pourrissant, avec un indubitable relent de fumier.

Pendant ce temps, la jeune femme sanglote désespérément : " N'y a-t-il personne ici ? Je vous en prie, si vous m'entendez, sauvez-moi ! "

Il y a 50 % de chances pour que la prisonnière aperçoive le personnage lorsqu'il jette un œil à la fenêtre ; si c'est le cas, elle lui crie : " Vous ! Mon sauveur ! Vous avez entendu mes appels ! Aidez-moi ! Faites vite et délivrez-moi avant que cette bestiole volante ne revienne ! "

Ses cris ont 20 % de chances d'alerter la wiverne qui garde la tour avant même que le PJ ait eu le temps de dérouler sa corde ou de franchir le seuil de la porte.

Tour



Si cela arrive, le combat aura lieu à l'extérieur, où la wiverne peut pleinement profiter de ses aptitudes en vol et éviter un corps à corps. Les cinq gobelins qui jouent dans la caverne arriveront au secours de la wiverne en 1d4 +2 rounds (s'ils peuvent entendre les bruits du combat, ils prendront juste le temps de saisir leurs armes et d'enfiler leurs armures). Dans cette situation, leur tactique est simple : l'un d'eux couvre le groupe de son arbalète, tandis que les autres s'empressent d'attacher la princesse pour s'enfuir avec elle, si nécessaire.

Attention à la wiverne !

Entrer à l'intérieur de la tour est étonnamment facile. En dépit de son apparence impressionnante, la porte se laisse en effet pousser sur un simple jet réussi pour " enfoncer ". La serrure n'est pas cassée. C'est simple-ment la porte qui n'est pas verrouillée (aucun des gobelins ne possède la clé !).

Le sol de la tour est recouvert de détritus de toutes sortes, qui s'entassent pêle-mêle les uns sur les autres. Mettre les pieds là-dedans n'est pas spécialement périlleux, mais le PJ ne peut avancer qu'aux deux tiers de sa vitesse normale s'il veut conserver son équilibre. Seuls les personnages possédant la compétence Acrobatie, ou ayant une Dextérité de 15 ou plus, peuvent se déplacer normalement.

Si le personnage pénètre dans la tour sans avoir été aperçu, la wiverne s'envole depuis la plus haute corniche et fond sur lui à travers les étages défoncés. Le PJ a cependant droit à un jet de sauvegarde contre la Paralysie pour détecter le monstre, car un bruit d'ailes cuirassées déchire soudain l'air silencieux de la tour. Si le personnage ne remarque rien, l'occu-pante de la cage, elle, a vu la créature s'élancer, et elle alertera le PJ de ses cris avant qu'il ne soit trop tard.

La wiverne (1) : CA 5 ; VD 6/24 ; DV 5 +5 ; p.v. 24 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dégâts 1-12/1-4 ; AL N (M) ; AS dard empoisonné (Type F ; +2 aux jets de sauvegarde) ; ML 14 ; PX 1.350. (Note : C'est une jeune wiverne semi-apprivoisée dont les faibles scores reflètent le jeune âge.)

La créature a caché son trésor sur la première corniche. Il contient 700 po et six gemmes, d'une valeur respective de 100 po, 250 po, 320 po, 480 po, 515 po et 530 po. Il faut grimper là-haut pour mettre la main dessus.

La wiverne reste en l'air pour combattre, pouvant se servir aussi bien de son dard que de ses crocs. Si elle est maintenue au sol par des attaques portées sur les ailes, elle souffrira du même handicap que son adversaire dans ses déplacements.

Si le personnage est piqué par la queue de l'animal, le poison pourra être neutralisé avec une bonne rasade de liquide provenant de la cruche en grès posée à l'abri près de la porte. Cette potion n'est pas magique. Il s'agit d'une préparation alchimique utilisée spécialement contre les piqûres de wiverne. Si le MD le souhaite, elle peut également procurer une défense efficace contre celles des insectes géants (bonus de +1 ou +2 aux jets de sauvegarde contre le Poison). La cruche contient six doses de contrepoison. La prisonnière connaît l'utilité de la cruche, et elle la désignera au PJ après le combat. Elle a été placée à cet endroit pour donner aux gobelins une protection contre les sautes d'humeur de la wiverne.

Rencontrer la princesse

Lorsque la wiverne a été vaincue arrive l'instant où le personnage va faire connaissance avec la jeune damoiselle en détresse. Hélas, la cage de fer où elle est retenue ne se laissera pas facilement ouvrir, car elle est dotée d'un mécanisme d'excellente facture (-10 % à " crocheter une serrure ").

" Vous avez tué la wiverne ? " s'exclame-t-elle. " Vous êtes sûrement un puissant guerrier ! Êtes-vous venu pour me délivrer ? "

La princesse Ariella (niveau 0) : CA 7 ; VD 12 ; p.v. 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL NB ; For 9, Dex 12, Con 12, Int 8, Sag 12, Cha 14 ; ML 14.

Compétence martiale : aucune.

Compétences diverses : Danse 12, Équitation 15, Étiquette 16, Histoire Locale 16, Lire/Écrire 13.

Équipement : *une robe de protection* + 3 (également à l'épreuve de la saleté et des accrocs ; la protection s'étend jusqu'aux chaussures portées), un anneau fantaisie (d'une valeur de 2.000 po, et dont elle mentionnera explicitement qu'il s'agit d'un cadeau de son père).

La princesse Ariella est une ravissante jeune fille de 18 ans. La princesse Ariella est une ravissante jeune

Chapitre 1 : La Tour

fille de 18 ans. Elle est drapée dans un châle de lavandière et arbore une belle robe gris tourterelle. Son fin visage est encadré de longs cheveux. Elle a de grands yeux vert émeraude. Des chaussons de lavandières protègent ses pieds délicats.

Bien qu'animée des meilleures intentions du monde, Ariella n'est pas très vive d'esprit et la vie qu'elle a menée jusqu'ici l'a bien trop protégée. Elle est également très têtue, et le MD devrait jouer sur cet effet comique chaque fois que possible.

Elle s'adresse au personnage d'une voix musicale et rythmée : " Que m'apportez-vous au nom de ce bon roi Ormath ? Je suis retenue ici depuis quatre jours ! Ne savez-vous pas qu'il est inconvenant de faire attendre une princesse ? Mais attendez un instant ! Je ne vous reconnais pas. Est-ce bien mon père qui vous envoie ? Ou bien seriez-vous un brigand, par hasard ? "

À cet instant, il appartient au PJ de se présenter. S'il est de sang noble, elle ajoutera un bonus de +2 à son jet de réaction. S'il ne l'est pas, elle aura une attitude plus prudente (malus -1 ; bien qu'une délivrance reste toujours une délivrance, d'où qu'elle vienne !). La jeune femme raconte qu'elle est la princesse de Tramilar, un royaume situé au sud des Bois-Maudits ; qu'ayant été retenue prisonnière ici pendant quatre jours, elle est très reconnaissante pour l'aide apportée ; mais qu'il y a une petite anicroche : la cage est verrouillée, et elle ne sait pas où est la clé ! Ariella soutient cependant qu'elle doit bien se trouver quelque part dans les environs.

Le personnage peut tenter de briser la serrure, ce qui requiert un jet réussi en Barreaux et Herses, ou s'employer à chercher la clé. Tous ces efforts demandent deux à trois rounds.

Pendant ce temps, les cinq gobelins qui occupent la caverne voisine arrivent pour combattre l'intrus qui s'est introduit dans la tour. Ils ne sont pas très disciplinés, ni bien entraînés, et ils espèrent surtout que le poison de la wiverne aura eu raison de l'importun. Ils s'approchent si imprudemment qu'ils ne bénéficieront d'aucun bonus de surprise ou d'initiative.

Les gobelins (5) : CA 6 ; VD 6 ; DV 1-1 ; p.v. 5 (en moyenne) ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1-6 (arbalète légère, lance de fantassin, épée courte) ; AL LM ; ML 10 ; PX 15.

" Je sais qu'il y a une clé parce que les gobelins l'ont utilisée pour m'enfermer là-dedans, et un gros gobelin vient tous les jours m'apporter de quoi manger et boire, " explique-t-elle.

Des gobelins ?

" Oh ! Je pensais que vous les aviez vus, s'excuse-t-elle. Il y a des gobelins dehors, qui montent la garde. Enfin, ils sont censés le faire en tous cas. Mais peut-être sont-ils partis ? Ils ne semblaient pas très contents de rester ici avec cette terrible wiverne virevoltant dans les airs. Ils n'entrent que pour m'apporter à manger et à boire, vider mon seau, des choses comme ça, vous voyez. Ils sont si affreux ! Peut-être sont-ils rentrés chez eux après tout ! Oh ! Ils sont… là ! "

Si le PJ se retourne, il peut voir deux gobelins sur le pas de la porte. Surpris de trouver la wiverne morte, ils hésitent juste assez longtemps pour permettre au personnage d'essayer de les bloquer sur le seuil (c'est la seule position de défense possible, à l'intérieur comme à l'extérieur de la tour). Vu l'état du sol, le PJ doit réussir un jet sous la Dextérité pour parvenir à gagner la porte avant que tous les gobelins ne pénètrent dans la tour.

Un des gobelins, le caporal de cette escouade, utilise une arbalète légère pour couvrir la porte, deux autres sont armés de lance, les deux derniers manient une épée courte. Ils essayent d'encercler l'ennemi, en le harcelant sans répit de tous côtés.

Les gobelins combattent jusqu'à ce que deux d'entre eux aient été tués ou qu'ils aient tous perdus plus de la moitié de leurs points de vie ; à ce moment, ils doivent réussir un jet sous le moral pour continuer le combat. S'ils manquent leur jet, ils fuient à travers les rochers escarpés, couverts dans leur retraite par l'arbalète de leur caporal. Une fois dehors, ils chercheront un abri où se cacher jusqu'au retour de leur chef (voir plus loin, Vorok).

Les gobelins ont un tout petit trésor, comprenant au total 79 pa et 41 pc, plus trois bouteilles de vin de médiocre cuvée et des rations séchées pour trois jours.

Le caporal garde une clé de métal cachée dans sa ceinture, qui restera en sa possession s'il parvient à s'enfuir. Cette clé ouvre la cage et permet de libérer la princesse Ariella. Celle-ci sortira délicatement de sa prison, avec une attitude aussi noble que si elle descendait d'un carrosse d'apparat.

Choisir la bonne direction

Une fois que la princesse et son sauveur sont sortis de la tour, il leur reste à choisir la direction à prendre.

D'après ce que la jeune fille a surpris des propos échangés par les gobelins, la lisière de la forêt doit se

situer non loin vers l'est. Le royaume de Tramilar se trouve de l'autre côté de ces bois, presque en droite ligne en direction du sud.

" J'ai entendu dire que ces bois étaient dangereux, dit Ariella, mais notre garde-chasse affirme que leur réputation est beaucoup exagérée. Il soutient que lorsqu'une personne ne revient pas des Bois-Maudits, c'est toujours à cause de son imprudence. Devrons-nous traverser ces bois ? Ils ne semblent pas si terribles que ça, comparés à un guerrier de votre trempe, n'est-ce pas ? "

Traverser les Bois-Maudits, gagner la Grande Arête de Pierre et reconduire Ariella chez elle demande une semaine de voyage. Mais un détour pourrait prendre jusqu'à trois fois plus de temps. Il impliquerait de traverser des étendues désolées et infestées de monstres et de longer la Côte des Pirates, qui regorge de forbans connus pour traquer les voyageurs imprudents.

La princesse encourage le PJ à emprunter le chemin de la forêt parce qu'elle veut rentrer chez elle au plus tôt. Elle est lasse de vivre cette " aventure pour de vrai " et pense que son père et son frère ont le cœur brisé, et qu'ils s'inquiètent pour elle. " À cheval, nous n'en aurons que pour quelques jours, dit-elle. Sellez votre monture, guerrier, et quittons cet endroit de malheur ! "

À peine la dernière boucle est-elle sanglée qu'un bruit de sabots se fait entendre de l'autre côté de la tour. C'est Vorok-le-Borgne, un guerrier demi-orque d'une laideur repoussante, qui vient d'arriver. Il a déjà mis pied à terre et ne semble pas franchement ravi de voir sa prisonnière et un intrus lui voler sa monture de rechange. '

Vorok s'approche d'un pas lent et assuré. Adressant un mauvais sourire au PJ, il dit : " Ben, regardez-moi ça. J'crois bien qu'la p'tite demoiselle s'est trouvé un nouveau héros. Et j'crois aussi qu'c'est du ragoût d'ce nouveau héros-là qu'on va s'avaler pour dîner, hein ? "

Éloignant son cheval d'une tape, il agite nonchalamment sa hache de guerre en sifflotant un petit air.

Vorok-le-Borgne (G5) : CA 5 ; VD 12 ; DV 1-1 ; p.v. 38 ; TAC0 16 ; #AT 1 (3/2*) ; Dégâts, selon l'arme ; AL NM ; For 17, Dex 13, Con 15, Int 13, Sag 11, Cha 5 ; ML 15 ; PX 650.

Compétences martiales : hache de guerre (spécial-isation : +1 au toucher, +2 aux dégâts), dague, arbalète lourde, lance, épée bâtarde.

Compétences diverses : Allumage de Feu 14, Équitation 14, Sens de l'Orientation 12, Météorologie 12.

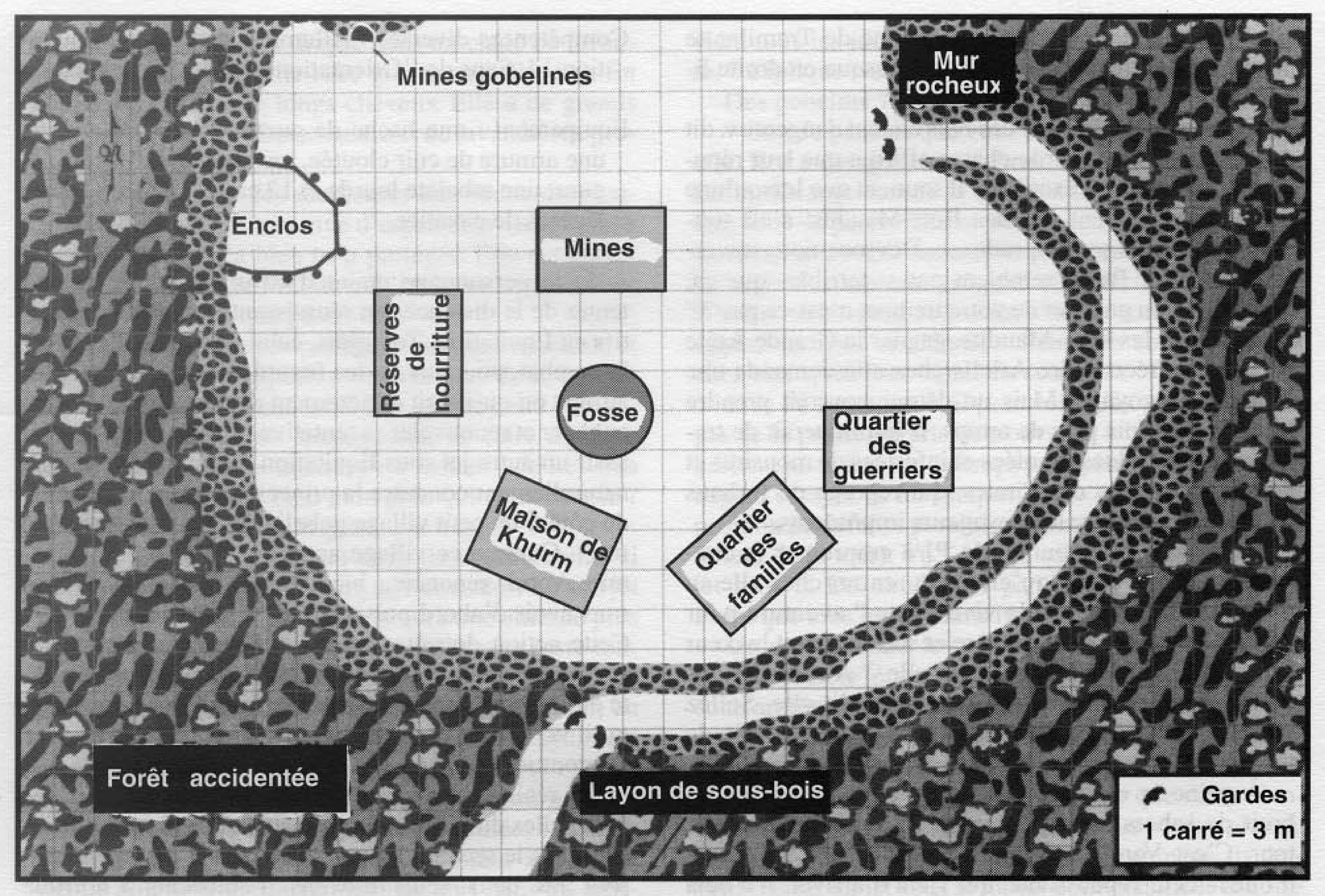
Équipement : une hache de guerre de grande qualité, une armure de cuir cloutée, *un bouclier* + 1, trois dagues, une arbalète lourde et 12 carreaux, deux lances légères de cavalier.

Si le personnage craint d'affronter Vorok, il peut tenter de le distancer en réussissant trois jets consécutifs en Équitation. Toutefois, celui-ci essaye d'engager le combat, poursuivant les fuyards jusqu'à ce qu'il les attrape ou qu'il soit entièrement distancé. Pour se désengager et renouveler sa tentative de fuite, le PJ doit réussir un autre jet sous Équitation. La poursuite devrait naturellement conduire la princesse et son compagnon du côté d'un petit village gobelin situé en bordure de la forêt. Comme ce village appartient à une tribu ennemie, Vorok renoncera bientôt à la chasse, mais non sans avoir d'abord puissamment soufflé dans son cor. Cette action doit être assez confuse, pour alarmer le personnage et le laisser croire que le demi-orque a alerté des renforts, de sorte que ses peurs se dissipent lorsqu'il verra l'ennemi faire demi-tour et disparaître avec sa monture.

En réalité, Vorok a sonné du cor pour prévenir les sentinelles du village, tout proche, de la présence d'intrus dans le secteur. Le tuer, ou le priver de son cheval, sont les deux seuls moyens d'empêcher l'horrible demi-orque d'alerter les gobelins du village voisin.

Vorok ne s'en fera pas trop si ses proies tombent entre les mains des villageois, car il possède un espion infiltré dans leurs rangs : Gunk (voir plus loin pour les détails).

Village gobelin



Une brève et vigoureuse chevauchée conduit Ariella et son sauveur depuis les plaines vallonnées jusqu'aux premiers sous-bois. Les rayons de soleil percent à travers les branches des arbres, effaçant les ombres et dissipant du même coup les peurs. Cette partie de la forêt semble si belle et accueillante que la jeune princesse ne peut s'empêcher de souligner, qu'à son avis, " la mauvaise réputation des Bois-Maudits est beaucoup exagérée. "

La route qui les a conduits jusqu'ici s'arrête soudain, laissant la place à une sorte de " patte d'oie ". À droite commence un chemin forestier qui s'enfonce dans la forêt. À gauche, un étroit sentier grimpe jusqu'à une grosse pierre plate qui s'étage jusqu'aux contreforts d'une falaise rocheuse. Au pied de ce sentier se tiennent deux guerriers gobelins. L'un d'eux a un cor de cuivre, qu'il sonne dès qu'un voyageur s'aventure par ici. Le bruit alerte aussitôt un groupe de huit gobelins en patrouille de l'autre côté de la route. En fait, ces derniers devraient être en mesure d'intercepter le PJ et la princesse, même s'ils sont à dos de cheval. Quatre d'entre eux surveillent le chemin forestier, et ils pourront tirer un carreau d'arbalète chacun si jamais les deux humains s'avisent de s'enfuir de ce côté.

Les autres gobelins, armés d'épée courte ou de lance de fantassin, se ruent en avant pour capturer les intrus. Ils ne chercheront pas à les tuer, mais seulement à leur passer des chaînes, car ils manquent d'esclaves pour travailler dans leur mine.

Le village, qui ne peut être aperçu depuis le sentier, est cependant bien difficile à éviter. La seule possibilité pour échapper à l'affrontement est d'éperonner tout droit vers le layon de sous-bois. Un vieux panneau, marqué d'une étrange rune, indique " vers le sud ". La rune ressemble vaguement à une patte de dragon ou de corbeau, et il n'est pas nécessaire de connaître la symbolique traditionnelle du folklore local pour comprendre qu'elle signifie " danger ".

Si les deux personnages font preuve de prudence, ils ont tout de même une chance de pénétrer dans la forêt sans être aperçus. Leur vitesse de déplacement sera

toutefois réduite des trois-quarts, et les gobelins auront 15 % de chance (+5% par guetteur) de détecter la présence d'intrus à proximité de leur village. Le PJ et sa compagne peuvent également faire demi-tour et sortir des bois, mais Vorok sera toujours dans les parages à attendre, au cas où…

La disposition du village

Le village est construit sur un vaste plateau rocailleux de 48 m sur 60. Il comprend quatre grandes cabanes de pierre grossièrement bâties, qui font en moyenne 6 m sur 9, plus une cinquième notablement plus spacieuse et de bien meilleure qualité. Elles forment un cercle autour d'une fosse circulaire, légèrement encaissée, d'un diamètre d'environ 3 m. C'est là que le feu brûle la nuit. Mais c'est aussi un ring pour d'occasionnels combats de gladiateurs. Une caverne située sur le flanc nord-ouest du plateau marque l'entrée de la mine. C'est là que peinent, pour le restant de leur courte vie, ceux que les gobelins ont réduit en esclavage. (Ces cavernes ne sont pas décrites ici. À moins que les choses aillent vraiment mal, Ariella et le PJ ne devraient jamais connaître le sort des malheureux qui sont à l'intérieur). Non loin de cette caverne se trouve un petit enclos en bois, qui devrait bientôt accueillir la monture nouvellement acquise par le personnage.

S'ils sont capturés, la princesse et son ange-gardien sont en effet conduits au centre du village et poussés dans la fosse. Elle est peu profonde et fait face à l'entrée de la mine. Tous les habitants sont sortis pour voir les prisonniers ; il y a 24 femelles et 15 petits. Khurm, le roi de la tribu, arrive escorté par huit guerriers afin de s'assurer de la valeur de ses prisonniers.

Un regard sur Ariella lui suffit pour voir ses beaux habits et ses nobles atours. “ Tu es une humaine bien jeune et bien jolie, observe-t-il en commun. Ton père doit sûrement être riche. Combien sera-t-il prêt à payer pour te revoir saine et sauve, je me le demande ? Probablement un coffre plein d'or, je suppose. Tu vas nous dire gentiment qui c'est, et nous allons bien voir s'il t'aime plus que son or, tu veux ? ” Ricanant de sa subtile plaisanterie, il se tourne ensuite vers le PJ.

“ Et toi ! dit-il. Tu me parais fort ! Tu portes une armure et tu possèdes des armes. T'es un guerrier, pas vrai ? ”

Si le personnage ne répond pas, un des gobelins lui donne aussitôt un coup de lance pointue dans le dos, encourageant une réponse prompte. Si le PJ acquiesce, un répugnant sourire se dessine sur la face de crapaud grêlé du roi gobelin.

“ C'est parfait ! dit-il. Nous n'avons pas eu de combat depuis la fin de l'hiver ! Tu vas nous montrer ce que tu sais faire. Vous entendez, vous autres ! Le guerrier va combattre, aujourd'hui même ! ”

Cela n'a rien d'une requête. La princesse est immédiat-ement tirée hors de la fosse aux gladiateurs, et les armes du personnages sont jetées à ses pieds. Khurm se grommelle à lui-même de vagues propos sur la manière de rançonner la jeune femme pour en tirer le meilleur prix, et sur les fers qui seront appropriés au guerrier lorsqu'il rejoindra la mine.Le personnage est assez près pour saisir ces marmonnements.

Khurm ne laissera pas le PJ se faire étriper par son champion, arrêtant le combat si le personnage sombre dans l'inconscience, mais il ne lui révélera pas ses intentions.

Khurm, le roi des gobelins

Khurm est un grand gobelin (7 DV), bien qu'il ne soit pas aussi fort qu'il le paraisse de prime abord. S'il est certain qu'il se battait autrefois aussi bien qu'un hobgobelin, il ne vaut guère mieux à présent que n'importe quel autre de ses congénères, même si son Intelligence (12) et sa Sagesse (13) sont encore nettement plus élevées (pour le reste, utilisez les statistiques données pour les gobelins en page 6). Khurm ne maintient sa position que par d'astucieuses manipulations et toutes sortes d'intrigues.

Son seul objet magique est une dague +1, +3 contre les lycanthropes, qu'il porte en permanence sur lui. Pour pouvoir s'en emparer, le PJ devra se retrouver aux prises avec Khurm.

Le personnage peut constater qu'aucun des gobelins déployés devant lui ne semble spécialement dangereux. Le choix lui est donné de combattre ou de rejoindre immédiatement les esclaves enchaînés dans la mine. S'il accepte de se battre, les gobelins s'écartent comme par magie, et une énorme silhouette rondouillarde apparaît, toute étriquée dans sa grossière armure de cuir. Le champion du village est un monstrueux guerrier demi-orque appelé “ Hragh ! ”.

Hragh ! (G4) : CA 7 ; VD 9 ; DV 9 ; p.v. 31 ; TAC0 16 ; #AT 1 (3/2*) ; Dégâts selon l'arme ; AL CM ; For 17, Dex 11, Con 15, Int 9, Sag 8, Cha 7 ; ML 15 ; PX 120.

Compétences martiales : marteau de guerre (spécialisation martiale : +1 au toucher, +2 aux dégâts), arbalète lourde, lance, épée bâtarde.

Compétences diverses : Grimper 14, Sens du climat 12, Sens de l'orientation 12.

Équipement : une marteau de guerre de bonne qualité, une armure de cuir, un bouclier long, une arbalète lourde et 12 carreaux, deux lances de cavalier (lourdes).

Note : Hragh ! ne portera ni lance ni arbalète pour ce combat ; sur le ring, sa seule arme est son marteau de guerre.

En fait, Hragh ! n'est pas vraiment un gladiateur ; il cherche plutôt à porter des coups ravageurs qu'à faire de brillantes " passes " comme en font habituelle-ment les véritables artistes du combat. Il sait qu'il n'est pas autorisé à tuer le PJ, ce qui aurait de fâcheuses conséquences sur ses conditions d'existence futures. Et même ce plaisir ne vaut pas de prendre un tel risque.

Le visage enfoui dans les mains, les yeux à moitié fermés, Ariella regarde l'affrontement. Elle crie pour encourager son sauveur et hurle de peur chaque fois qu'il est assailli par le demi-orque.

Si le personnage perd le combat, son corps inerte sera jeté dans une des cabanes, où il restera enchaîné jusqu'à ce qu'il ait suffisamment récupéré pour travailler à la mine. Il appartiendra ensuite au joueur et au MD de s'entendre pour résoudre les tentatives d'évasion.

Si le PJ bat leur champion, les gobelins restent complètement figés par la surprise pendant un round, donnant ainsi au personnage une chance d'attraper Ariella et de s'échapper. Comme presque tous les villageois sont rassemblés autour du ring, il n'y a aucune sentinelle pour les arrêter. Les gardes, captivés par le combat, répondent lentement aux ordres d'un Khurm en furie. Passé le premier moment d'hésitation, ils poursuivront toutefois les prisonniers en courant aussi vite que possible.

Bénéficiant d'une capacité de déplacement supérieure, les fuyards devraient pouvoir semer les gobelins sans trop de difficulté. Cependant, si l'encombrement du personnage était susceptible de le gêner dans sa tentative d'évasion, le MD fera en sorte que les gobelins confisquent la plupart de ses possessions, de manière à le débarrasser de cet ennuyeux problème de poids.

Dans tous les cas, il y a peu de chance pour que le PJ récupère sa monture d'emprunt, car elle est enfermée dans l'enclos qui se trouve à l'autre bout du village (voir la carte). Tout objet ou équipement laissé dans les fontes, ou ailleurs sur le cheval, sera irrémédiablement perdu.

Si la situation commence à devenir désespérée, le personnage aura une chance de prendre un otage (sans le tuer !). Se saisir de Khurm, en l'agrippant pendant l'évasion, retiendra ses troupes d'attaquer immédiat-ement, mais il est certain que les gobelins feront ensuite tout leur possible pour retrouver les fuyards. L'orgueil de Khurm exige que ces misérables humains paient le prix fort pour cet affront ! (En terme de jeu, le MD devrait tirer des jets de rencontres, à la chaumière du druide le matin suivant, puis au repaire des araignées un peu plus tard. Un succès indique que 1d4 - 1 gobelins rattraperont Ariella et son compagnon à l'un ou l'autre de ces endroits, voire aux deux, ne laissant aux aventuriers d'autre choix que de les tuer, ou de les distancer à nouveau.)

Si toutes les tentatives d'évasion échouent, l'espion de Vorok, un petit gobelin sournois nommé Gunk, essaiera de sortir Ariella et le PJ de ce mauvais pas. Il se présentera à eux comme un ami, restituant ses armes au PJ, et les guidant à l'extérieur du village. Toutefois, il ne les aidera pas à récupérer leur cheval, car l'enclos est gardé par une sentinelle vigilante. En revanche, il les conduira direct-ement là où Vorok a tendu son embuscade. Le demi-orque bénéficie d'un bonus de +2 pour surprendre à la fois le PJ et la princesse. Il attaque pour éliminer le person-nage et récupérer sa prisonnière, afin de satisfaire son employeur, la sorcière Zharta. S'il a lieu, ce combat se déroulera suffisamment loin du village gobelin pour qu'aucun d'entre eux ne s'aventure jusque là.



Chapitre 3 : Le layon de sous-bois

Le panneau de bois dont il est question précédemment est planté à l'entrée nord du layon. Il est visible à 60 mètres et se trouve au-delà du village gobelin. Plus loin, la forêt s'épaissit rapidement, ne laissant plus filtrer qu'une faible lumière à travers ses feuillages. Les ombres s'allongent sur le sol. Les bruits familiers, comme ceux que l'on entend aux abords du village gobelin, s'estompent progressivement, et le silence envahit bientôt la forêt d'une quiétude bien peu naturelle.

Bien qu'il n'y ait pour l'heure aucun danger ni monstre errant dans cette partie des Bois-Maudits, une terrible sensation de menace règne dans l'atmosphère, renforcée par la pénombre ambiante ; un tel climat devrait avoir pour effet d'attiser les nerfs du PJ, d'autant que la princesse éprouve également une grande nervosité, récitant tout bas prières et ritournelles d'enfant, comme pour mieux rejeter de ses pensées ce lugubre environnement.

Il faut quatre heures de voyage dans la semi-obscurité des bois avant d'atteindre un bon endroit où faire halte (la chaumière du druide). Des rencontres aléatoires peuvent avoir lieu pendant ce temps, mais il appartient au MD, et aux dés, d'en juger. Quoiqu'il en soit, lorsqu'il arrive aux abords de la chaumière, le chemin traverse une zone où les arbres sont particulièrement nombreux et entourés d'épais taillis. Ces buissons sont hérissés d'épines. Bien qu'ils paraissent atteindre le PJ et la princesse à chaque instant, les végétaux ne font que caresser leurs vêtements. Les personnages ne se retrouveront pas emmêlés dans leurs entrelacs, à moins qu'ils se déplacent trop vite ou cherchent à les détruire. Comme ils traversent cette partie de la forêt, la profonde obscurité des bois semble toutefois se dissiper. Un peu plus loin, le gargouillis d'un ruisseau chanteur se fait entendre. Et Ariella semble se réjouir de ce morceau d'espoir bien ténu.

“ Nous sommes sauvés ! C'est de l'eau fraîche ! Allez voir ce que c'est ! Je vous attend ici ! ” La princesse insiste pour que le PJ se rende en reconnaissance, jusqu'à ce qu'il y aille effectivement.

S'avançant, le personnage découvre bientôt une clairière ceinturée de gros buissons épineux, où la seule brèche s'ouvre sur une allée de pierres concassées. C'est l'entrée d'une petite chaumière bien entretenue, le long de laquelle pousse un petit potager. Il y a des laitues, des carottes, des tomates, des courges et même des potirons. Derrière, des vêtements sèchent sur un fil à linge. Si le PJ quitte rapidement son observatoire et retourne auprès d'Ariella, il ne verra rien de plus. S'il reste un moment, pour se faire un idée des occupants de la chaumière, il entend tout à coup un étrange cri d'oiseau (un jet réussi en Connaissance des Animaux révélera qu'il s'agit d'un vrai cri d'oiseau, et non d'un signal gobelin !). La porte s'ouvre peu après, et un homme dans la force de l'âge apparaît sur le seuil.

Kesryk (D5) : CA 9 ; VD 9 ; p.v. 32 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL N ; For 10, Dex 10, Con 14, Int 12, Sag 14, Char 15 ; ML 12.

Compétences martiales : bâton, fronde, dague.

Compétences diverses : Connaissance des Animaux 14, Cuisine 12, Herboristerie 16, Histoire Locale 13, Premiers Secours 15.

Équipement : un bâton, une cotte de maille, un bouclier moyen en bois, une fronde, deux dagues, une mule.

Sorts : (N1) *amitié avec les animaux, endurance du froid et de la chaleur, soins des blessures légères ;* (N2) *langage des animaux, métal brûlant, peau d'écorce ;* (N3) *croissance d'épines.*

Kesryk est un individu serviable et amical. Il repère rapidement le personnage, et s'avançant dans sa direction, il s'adresse à lui par-dessus le mur d'épineux.

“ Et bien, jeune homme, vous ne devez pas être assis très confortablement dans ces buissons, dit-il. Ne voulez-vous pas entrer vous asseoir à l'intérieur ? À moins que vous ne voyagiez avec d'autres personnes que je ne puis voir ? ”

En dépit de son ouverture amicale, Kesryk se tient prêt à toute éventualité. Son animal familier, un gros ours brun nommé “ Lobo ”, se trouve à portée ; c'est un féroce protecteur du druide et il répond dès que son maître le siffle.

Lobo, l'ours brun (1) : CA 6 ; VD 12 ; DV 5 +5 ; p.v. 24 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dégâts 1-6/1-6/1-8 ; AL N ; ML 12 ; PX 420.

À cet instant, le PJ devrait mentionner qu'il a un compagnon de voyage ; ce sur quoi, Kesryk lui demandera de l'appeler, ou d'aller le chercher, pour qu'ils soient ses invités à dîner. Si le personnage désire d'abord effectuer une reconnaissance de la chaumière, il entendra un cri perçant après quelques minutes. C'est

Chapitre 3 : Le layon de sous-bois

Ariella, qui s'est profondément emmêlée dans les épines de Kesryk. Sa robe magique l'a protégée de toute égratignure, mais elle est de fort mauvaise humeur, et fera des reproches au PJ : " Vous m'avez laissée toute seule dans la forêt, où n'importe quelle bête sauvage pouvait m'attaquer et me dévorer ! "

En voyant l'ours, elle se met à hurler, tout en le désignant du doigt. Il faudra tenir force propos rassurants pour pouvoir la calmer et espérer faire les présentations.

Kesryk connaît l'existence de la princesse de Tramilar, et il est vraiment surpris de la voir aussi loin de chez elle. Il est également très inquiet du fait que, la semaine passée, il y a eu un grand déploiement de bûcherons aux abords de la forêt. Ses sources lui ont indiqué que le prince Alfinor en était le responsable, ou du moins qu'il leur avait donné sa permission. Si le PJ révèle l'identité de sa compagne, Kesryk persuadera la princesse de régler ce problème lorsqu'elle sera de retour chez elle.

Quoiqu'il en soit, pour l'heure, Kesryk leur offre l'hospitalité de sa demeure et le réconfort d'un bon repas. Le pain sort tout juste du four et un pot de miel attend dans la cuisine, à l'abri des convoitises de Lobo. Du fromage, des fruits et de la salade verte complètent le menu. Le druide est végétarien.

Le dîner achevé, Kesryk offre de partager sa connaissance de la forêt, afin de faciliter la poursuite du voyage de ses invités :

- En suivant le chemin forestier, les voyageurs auront un cours d'eau à traverser. Le pont qui enjambe la rivière est gardé par un homme agressif qui leur déniera le droit de passage, à moins que le personnage ne l'affronte en combat singulier.
- Des araignées géantes vivent dans la forêt, bien que personne n'en ait jamais vu à proximité du chemin.
- À la sortie de la forêt se trouve une sorte de tombeau dédié à un ancien héros. Peu de gens se rendent à cet endroit, bien que ce fut autrefois un important lieu de pèlerinage.
- Comme la forêt est assez sombre, de nombreux monstres rôdent dans ses profondeurs, sans crainte de la lumière du soleil. Le PJ et la princesse devraient faire preuve de prudence et s'enfuir s'ils rencontrent quoi que ce soit de réellement dangereux.

Kesryk suppose sans même le demander que ses invités voudront rester pour la nuit, du fait qu'il existe de nombreux dangers et peu d'endroits sûrs dans les Bois-Maudits. Il donnera également des soins au personnage pour toute blessure qu'il aurait reçue auparavant. Ariella insistera pour payer le moindre soin apporté par le druide, mais comme elle n'a pas d'argent sûr elle, c'est le PJ qui devra s'en acquitter.

Aucun événement ne vient troubler la douce quiétude de la nuit, si ce n'est les ronflements de Lobo qui résonnent dans toute la maison. Une ou deux fois, un bruit étouffé se fait entendre, comme si quelqu'un, ou quelque chose, quittait les parages précipitamment.

À l'heure du réveil, Kesryk prépare un petit déjeuner consistant et désigne l'endroit où il a rassemblé des provisions pour le voyage. Il y a deux petits sacs replets, qui contiennent visiblement assez de nourriture pour trois jours, voire pour cinq si les aventuriers se contentent de frugalité. " Vous allez devoir vous débrouiller pour chasser un peu, les enfants, " recommande le druide. Il a également trouvé quelques vêtements complémentaires pour Ariella : de solides chaussures de marche et un épais manteau, plus deux vieilles couvertures en lambeaux. " Vous avez besoin d'affaires plus solides pour traverser les bois, ma chère, dit-il, et je vous vois difficilement le faire aussi pauvrement équipée. "

Si les voyageurs lui demandent de les accompagner, Kesryk assure qu'il est vraiment désolé, mais qu'il y a trop de choses ici qui exigent son attention pour qu'il puisse quitter sa chaumière. " Mes meilleurs vœux vous accompagnent, les enfants, " dit-il chaleureusement.

Finalement, il ne reste plus rien à dire, sinon " adieu ". Le druide et Lobo restent à regarder les deux aventuriers s'engager dans le chemin forestier et disparaître dans la forêt.

À la discrétion du MD, si jamais un joueur veut se joindre à l'aventure, le personnage de Kesryk pourra être utilisé comme PJ complémentaire, mais les rencontres ultérieures devront être ajustées pour conserver à la partie son caractère d'épreuve.

Chapitre 4 : Les Toiles d'araignées

La journée se déroule paisiblement tandis qu'Ariella et le PJ poursuivent leur chemin. Des rencontres aléatoires peuvent survenir, mais il appartient bien entendu au MD et aux dés d'en décider. Bientôt cependant, les arbres deviennent plus grands, semblant également plus menaçants. En fin d'après-midi, ils paraissent très sombres et sont étrangement oppressants, réduisant le chemin à une largeur effective de 1,20 m.

" À l'aide ! À moi, voyageurs ! " C'est un cri qui vient des hauteurs des arbres. Levant les yeux, les aventuriers voient la silhouette d'un homme se débattant dans un épais linceul de fils gris tissé autour de lui.

Dans les branches au-dessus, trois araignées s'agitent. Comptant apparemment augmenter leurs provisions de nourriture, elles filent se placer au-dessus des voyageurs, puis se laissent tomber de leurs toiles pour attaquer. Il est possible, bien qu'assez incertain toutefois, de délivrer leur malheureuse victime avant que le combat ne commence ; à cause du venin qui l'affecte, le rescapé aura un malus de -1 pour attaquer et se défendre. De même, il se déplacera seulement de 6 pendant encore deux heures, jusqu'à ce que les effets toxiques se soient entièrement dissipés. À moins qu'il n'avale un peu d'antidote anti-wiverne.

Le territoire des araignées est une petite clairière d'environ 9 m sur 9, encombrée de branches et d'obstacles qui réduisent les déplacements de moitié.

Les araignées géantes (8) : CA 8 ; VD 6/fil 18 ; DV1 +1 ; p.v. 6 (en moyenne) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1 ; AL N ; AS, poison (type A, +2 aux jets de sauvegarde) ; ML 7 ; PX 175.

Si deux araignées son tuées ou gravement blessées, la troisième regagne le sommet des arbres, laissant les aventuriers s'emparer de leur trésor. Si les personnages ont la partie trop facile, deux autres créatures apparaissent, dévalant des arbres pour combattre les proies se trouvant au sol. Si jamais le PJ se montre très offensif, elles commencent à réaliser que ces humains, bien que sûrement à leur portée, leur offrent plus de résistance qu'elles n'en attendaient. Comme il existe ailleurs d'autres proies plus faciles, les araignées finissent par se retirer, continuant néanmoins d'observer les personnages pour garder une chance de les attaquer en traître.

Leur trésor est dispersé sur le sol de la clairière, gisant quelque part sous des monticules de feuilles et de branchages, au milieu de vieux os et de toiles gluantes. Il faut 1d8 +1 tours pour trouver tout le trésor, soit 80 po dans un sac de cuir, 112 pa, et une petite blague en peau contenant des grains de force.

Une fois que les araignées ont été vaincues, l'homme retenu prisonnier dans les toiles est rapide-ment délivré. Bien qu'étourdi par les morsures empoisonnées, il fait une révérence gracieuse. " Tous mes remerciements, les amis ! Je suis Rhodoban-le-Magnifique, barde et ménestrel, diseur de contes et chanteur de ballades, et à ce titre, je vais créer une ode pour célébrer cette victoire ! "

Rhodoban (B4) : CA 8 ; VD 12 ; p.v. 16 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL NB ; For 10, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 12, Cha 14 ; ML 7.

Compétences martiales : fronde, épée large, arc long.

Compétences diverses : Instrument de Musique (harpe) 17, Histoire Locale 15, Lecture sur les Lèvres 12, Langues (Elfe 14, Orque 13).

Équipement : une armure de cuir, une petite harpe, un arc long et 20 flèches, une épée large, une pierre à briquet, six torches, des rations pour quatre jours, une *potion de soins*.

Rhodoban est un homme mince, avec des manières charmantes et détendues qui mettent les gens à l'aise. Il craint les combats et ne se battra que s'il ne peut pas s'enfuir ni se cacher. Il se montre sensible aux difficultés de la princesse Ariella et insiste pour lui apporter son aide. Comme il commence à se faire tard, Rhodoban suggère de se mettre en route avant que la nuit ne tombe complètement. Si le PJ ne possède pas de torche, le barde allumera une des siennes. Après une heure de marche, alors que les bois autour d'eux sont totalement plongés dans les ténèbres, une petite clairière est découverte.

Elle s'avère parfaite pour dresser le camp, avec assez de bois mort à portée de main pour faire du feu.

Chapitre 5 : Le Roi de la forêt



Une aube claire et lumineuse se lève avec le matin suivant, faisant ruisseler une lumière chaude et abondante à travers les bois. D'après ce qu'Ariella a entendu dire, il devrait y avoir une rivière un peu plus loin, juste avant la fin de la forêt, au pied de la Grande Arête de Pierre.

Après avoir déjeuné, les aventuriers reprennent le chemin forestier, à présent plus large (1,80 m) et apparemment un peu plus fréquenté. Par qui ? Cela reste toutefois une question sans réponse. Peu après dans la matinée, le bruit joyeux d'une eau vive se fait entendre quelque part devant eux. Au détour d'un virage, le PJ aperçoit une rivière qui croise le chemin. Elle est enjambée par un pont de bois en bon état, sur lequel se tient un homme grand et musclé, armé d'un solide bâton.

“ Holà, voyageurs ! Je suis le roi de cette forêt, et ce pont m'appartient, lance-t-il. Quelle taxe allez-vous payer pour l'emprunter ? ”

Marle, le roi de la forêt (R5) : CA 5 ; VD 12 ; p.v. 33 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL NB ; AS et DS des rôdeurs ; “ se cacher dans l'ombre ” 31 % ; “ mouvements silencieux ” 40 % ; For 14, Dex 14, Con 15, Int 13, Sag 15, Cha 12 ; ML 15.

Compétences martiales : arc long, bâton, épée longue, dague, fronde.

Talent secondaire : forestier.

Compétences diverses : Connaissance des Animaux 14, Endurance 13, Fabrication d'Arc et de Flèches 14, Pistage, Survie (en forêt) 15.

Équipement : *une armure de cuir clouté +2*, une épée longue, *1d8 doses de potion de soins* (dans une gourde ; voir le texte), un bâton, un arc long et 30 flèches.

Le roi de la forêt est un rôdeur solitaire. Il défie tous ceux qui passent sur le pont de l'affronter avec un bâton, leur disputant ainsi le droit de passage. Rhodoban étant un barde, il est exempt de cette épreuve, mais le roi lui demande poliment de lui accorder la grâce d'une chanson en guise de paiement. Le pont fait 9 m de long et 1,5 m de large, et il ne dispose pas de rambarde sur les côtés. Il est assez solide pour supporter un couple de chevaux, mais il craquera bruyamment si

Chapitre 5 : Le Roi de la forêt

une charrette roule dessus (5 % de chances de se briser par masse de 50 kg qu'il supporte jusqu'à un maximum de 750 kg).

Le rôdeur n'a que faire des gobelins qui rôdent dans les parages. Ce sont ses plus proches voisins au sud et il les affronte souvent quand ils s'aventurent dans cette partie de la forêt. Vivant essentiellement seul, il est d'une compagnie agréable.

Le PJ peut essayer d'éviter cette rencontre, mais la rivière sera difficile à traverser à cause du courant. Si le personnage demande de quelle taxe il doit s'acquitter pour passer le pont, l'homme sourit et dit : " Juste une épreuve aux armes avec moi, mon ami ! Empoigne donc un de ces bâtons là-bas et essaye de te servir de tes mains pour passer ! Peut-être est-ce que l'un de nous va recevoir une bonne raclée, mais si c'est le cas, je connais un bon moyen d'apaiser nos malheurs par la suite. Allons, viens par ici ! "

Il y a plusieurs bâtons à proximité du pont. Accepter ce défi implique de combattre pour soumettre son adversaire, mais sans le blesser, ni le tuer. Le roi s'assurera que son adversaire a bien compris qu'il s'agit d'une joute amicale avant qu'ils ne commencent. Si le PJ porte une armure de métal, il insistera également pour la lui faire enlever, car tomber inanimé avec ce poids mort dans la rivière conduirait certainement le personnage à la noyade.

Si le personnage refuse de relever le défi, le roi ronchonne sur " le manque de caractère des générations actuelles ", puis dira qu'il accepte une douzaine de pièces d'or par personne pour leur passage sur le pont. Bien qu'il soit plutôt d'une nature généreuse, il ne veut pas les laisser passer sans qu'ils s'acquittent du péage, que ce soit en monnaie sonnante et trébuchante, ou bien en combattant.

D'un commun accord, le duel commence après que les deux adversaires s'y soient préparés et se soient déclarés prêts. Si l'un ou l'autre obtient un 20 naturel, son adversaire doit réussir un jet de Dextérité (à -2) sous peine de tomber dans la rivière. S'il échoue, il sera entraîné sur 4d10 m, avant de trouver une branche où s'agripper, et regagner l'autre rive. Si le roi est battu, il déclare le PJ vainqueur de l'épreuve et se comporte aussitôt avec lui comme s'il s'agissait de son meilleur ami.

Si le PJ est défait, le roi s'esclaffe bruyamment et le félicite d'avoir pris un bon bain. " Rien ne vaut une bonne tête pour se remettre les idées au net, pas vrai, mon ami ? " s'écrie-t-il. Ariella pouffe joyeusement, tandis que Rhodoban l'aide à se sécher.

Une fois le combat terminé, le roi, qui en vérité s'appelle Marle, propose une gourde remplie d'eau au goût délicieux. Le PJ se rend compte que chaque gorgée agit comme *une potion de soins.* Marle explique qu'il y a une source non loin, dont l'eau a des propriétés magiques et bienfaisantes. De l'eau prise à la source gardera ses propriétés magiques pendant un court laps de temps (1d6 +2 tours), après quoi elle redeviendra tout à fait ordinaire (si le MD le souhaite, cette eau peut être utilisée pour fabriquer *des potions de soins*).

" C'était un très beau match, mon ami ! apprécie Marle. Je n'en trouve pas beaucoup par ici qui sont assez courtois pour vouloir s'entraîner avec moi. Que faites-vous donc dans ces bois, toi et tes amis ? " Si le personnage explique la situation, Marle se montre attentif et intéressé, mais il y a peu de chose qu'il puisse faire pour apporter son aide. Il a fui le Royaume de Tramilar il y a presque 7 ans, quand le jeune prince l'a accusé à tort d'un crime qu'il n'avait pas commis. Il n'a aucun désir d'y retourner, ni d'affronter la justice du roi, avec la parole du prince contre lui.

" Cela n'aurait sans doute rien d'un combat sportif, " plaisante-t-il, bien qu'il y ait comme des regrets dans sa voix. La princesse avoue ne rien savoir sur cette affaire, mais elle promet de plaider en sa faveur lorsqu'elle sera de retour à Tramilar.

Si on lui pose la question, Marle raconte qu'il y a des gobelins à l'extrémité sud de la forêt, autant qu'au nord. " Ces maudits animaux nuisibles sont partout depuis que la Grande Peste à décimé Tramilar et ses armées, fait-il remarquer. Par endroit, il est difficile de lancer un caillou sans qu'il atterrisse sur la tête d'un gobelin. Soyez très prudents. Car ils n'aiment guère ceux qui traversent leur territoire. "

Chapitre 6 : Couper par la passe

Finalement, la lumière du jour est visible tout au bout du chemin forestier, lequel se resserre encore quelque peu, ne faisant plus guère à cet endroit que 90 cm de large à peine. En fait, le bout du chemin est encombré par 50 cm d'épais feuillages, qui devront être tailladés par le PJ pour dégager le passage. Même après qu'elle aura été coupée pour permettre aux personnages de la franchir et de se retrouver de l'autre côté, sur le sol rocheux, la masse feuillue dissimulera encore la fin du chemin à 80 %.

Après la traversée des Bois-Maudits, il existe un dernier obstacle à surmonter avant de pouvoir gagner le Royaume de Tramilar proprement dit. Appelée la " Grande Arête de Pierre ", cette barre montagneuse est un véritable rempart naturel, difficile à franchir en droite ligne, et notoirement fréquenté par des ogres et des trolls. La traverser constitue pourtant le moyen le plus direct de regagner le pays d'Ariella.

La route la plus connue pour franchir la Grande Arête s'appelle la Route de la Passe ; elle grimpe jusqu'au Col de la Passe, avant de redescendre sur l'autre versant. Toutefois, les aventuriers n'auront pas le temps de chercher longtemps la route en question, car une bande de gobelins s'approche par l'ouest.

Les gobelins (5) : CA 6 ; VD 6 ; DV 1-1 ; p.v. 5 (en moyenne) ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1-6 (voir plus loin) ; AL LM ; ML 10 ; PX 15.

Les gobelins sont armés d'épées courtes. Trois d'entre eux portent des arbalètes légères, qui sont déchargées, mais que les porteurs s'empressent de rendre opérationnelles à la vue des personnages. Les autres n'attaqueront que lorsque les armes de jet de leurs compagnons seront prêtes à tirer. L'objectif de cette rencontre est d'amener le personnage et sa suite jusqu'au " Souvenir d'Arrolt ". Si une douzaine de gobelins n'est pas suffisante pour effrayer le PJ, ajoutez-en une douzaine supplémentaire.

Si le personnage choisit de ne pas affronter les gobelins, les aventuriers peuvent s'enfuir vers l'est. Un sentier étroit, visiblement peu encombré d'obstacles, court le long de la Grande Arête. Mais, après avoir couru pendant cinq minutes et avoir distancé les gobelins, les personnages voient un troll marcher tranquillement dans leur direction, en provenance de l'est !

Le troll (1) : CA 4 ; VD 12 ; DV 6 +6 ; p.v. 32 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dégâts 5-8/5-8/5-12 ; AL CM ; AS, adversaires multiples ; DS régénération : ML 14 ; PX 1.400.

Le troll ne transporte pas de trésor.

Dès qu'il aperçoit les personnages, il fonce droit sur eux, se lançant dans une course effrénée pour les rattraper.

À l'évidence, ceux-ci sont coincés entre le marteau et l'enclume. Avec les gobelins qui s'approchent par l'ouest et le troll lancé à leurs trousses par l'est, leurs possibilités se trouvent réduites, d'autant qu'ils sont à présent bien loin du chemin forestier.

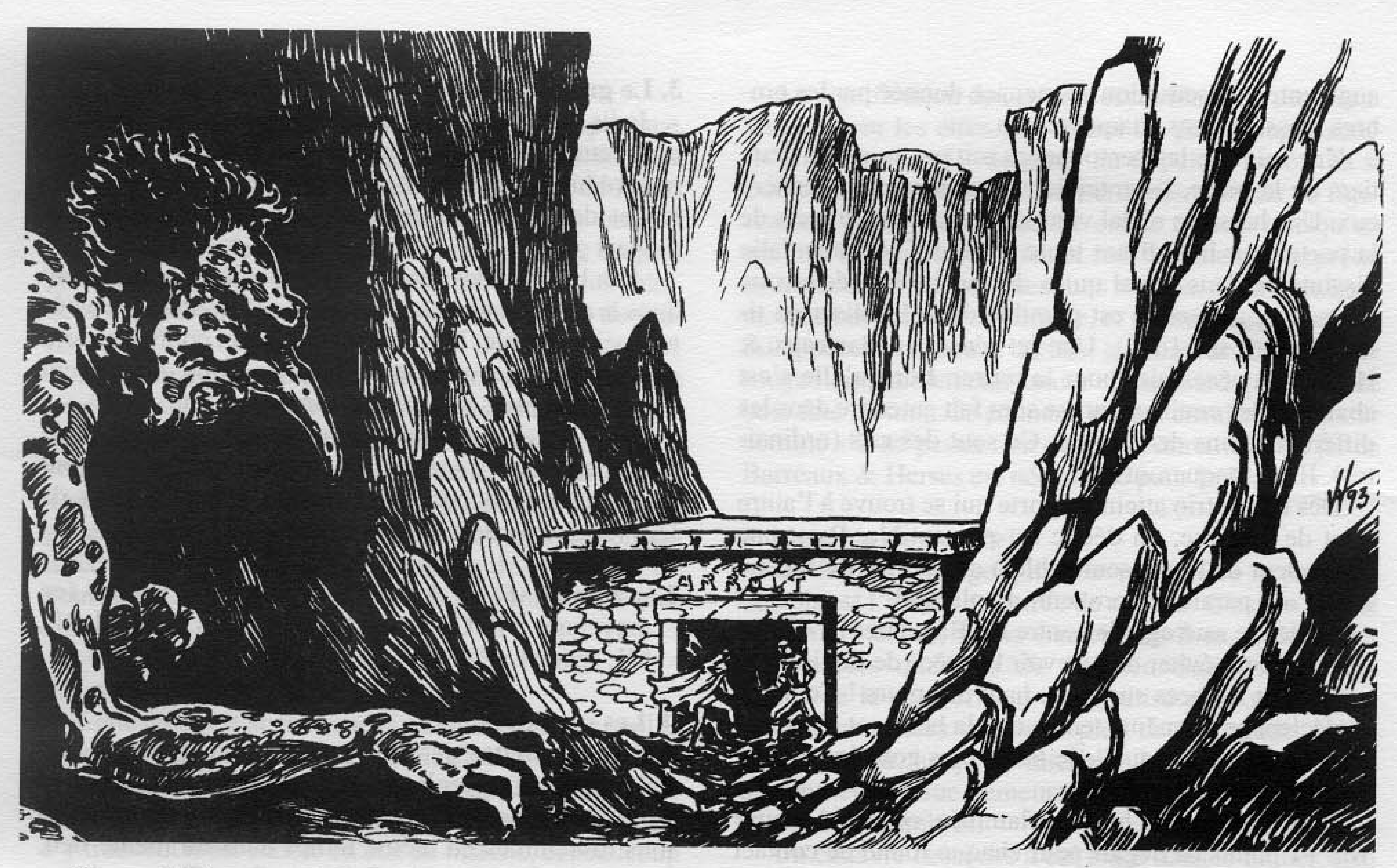
À cet instant, le PJ ferait bien d'examiner la falaise qui se dresse derrière lui. Mais s'il ne le fait pas, Ariella ou Rhodoban s'en chargeront. À peine visibles, les traces d'un vague sentier, creusé dans la roche par les intempéries, semblent s'enfoncer dans une faille de la Grande Arête. Totalement impraticable à cheval, ce passage étroit s'avère parfaitement accessible pour des hommes à pied (pas de malus pour combattre) ; et quand bien même il ne conduirait nulle part, c'est la seule solution de repli en vue, de sorte que les aventuriers acculés n'ont pas d'autre choix.

En passant, l'un d'eux remarquera un ancien gribouillage rougeâtre tracé sur une grosse pierre arrondie. Il représente un crâne, avec deux runes gobelines esquissées dessous. Il ne faut guère d'imagination pour comprendre que c'est un symbole signifiant " danger ! ".

Lorsqu'ils arrivent face à face, les gobelins et le troll ne s'arrêtent qu'un bref instant, reprenant très vite leur poursuite : le premier qui rattrapera les proies sera déclaré vainqueur !

Au bout du sentier rocheux se dresse une large construction de pierre (9 m), dont l'ouverture béante fait face aux aventuriers. Un gobelin mort depuis longtemps gît sur le seuil de la porte, au-dessus de laquelle est gravé le mot " ARROLT ". Si les personnages pénètrent à l'intérieur, les gobelins cessent la poursuite, grognant et à tempêtant d'impuissance. Vociférant de rage, le troll ne les suivra pas non plus, préférant même quitter les lieux après quelques instants. Les gobelins prennent cependant position autour de l'édifice, espérant visiblement que les personnages finissent par en ressortir.

Chapitre 7 : Le Sépulcre Isolé



Bien qu'il fasse sombre à l'intérieur de la bâtisse, une série de mots gravés sur le mur d'entrée est vaguement discernable :

Que tous ceux qui viennent ici sachent la valeur d'Arrolt, qui tînt seul le Col de la Passe contre des hordes de gobelins. Puisse son âme avoir rejoint les Puissances Éternelles, puisse son Souvenir être honoré aussi longtemps que l'humanité vivra sur ces terres.

La porte, située au dos de la construction, est l'entrée du " Souvenir d'Arrolt ", qui sera connu bien tard sous le nom du Sépulcre Isolé. C'est une nécropole de marbre blanc, fissurée et piquée par des siècles d'exposition aux éléments. Les fondations de granit ont été érodées et sont incrustées de lichens. Le nom d'Arrolt, dont les lettres d'or se sont effacées, est désormais à peine visible sur le fronton.

Autrefois, avant que Tramilar ne soit devenu un Royaume, cet endroit abritait une colonie de nains. En fait, la tombe est un complexe souterrain très élaboré, qui fut repris il y a près de 600 ans par une confrérie de paladins qui voulait honorer l'héroïsme d'Arrolt. Le nombre de frères chevaliers s'amenuisa avec les années, jusqu'à la mort du dernier pendant la Grande Peste. C'était peu de temps avant la naissance d'Ariella. Depuis ce jour, la sépulture a été profanée par des monstres qui s'y sont installés, tel le " Seigneur-Sans-Trépas ".

1. L'entrée

Cette pièce est dépouillée de tous les ornements qui la décoraient autrefois. Les crochets pour suspendre les tapisseries et les clous de métal des anciennes appliques sont encore visibles sur les murs. De la roche nue couvre le sol, dénuée du moindre reste pourrissant de paille ou d'un autre quelconque revêtement, paraissant même avoir brûlée tout au fond de la pièce. Quelque part à l'intérieur, un bruit d'eau qui goutte se fait clairement entendre.

La pièce est plongée dans le noir et la lumière d'une torche est nécessaire pour voir quelque chose. D'étranges lueurs jaillissent de temps à autres le long des murs. Ce sont d'anciens globes de verre, qui ont été enchantées avec des sorts de *lumière éternelle,* mais que le temps a de plus en affaiblis. Ces sphère de lumière peuvent servir pour s'éclairer, mais elles

augmentent la sensation de menace donnée par les ombres massées dans chaque recoin.

Une fois que les personnages ont parcouru les deux tiers de la pièce, ils entendent un grincement derrière eux. Une herse de métal vient de s'abattre en travers de la porte, leur interdisant toute retraite. C'est une dalle dissimulée dans le sol qui a déclenché le mécanisme (en scrutant le sol, il est possible de la localiser en tirant 1 ou 2 sur 1d12). Une jet réussi en Barreaux & Herses est nécessaire pour la retirer. Lorsqu'elle s'est abaissée, des couinements se sont fait entendre dans les différents coins de la pièce. Ce sont des rats (ordinaires). Ils n'attaqueront pas.

Dès que le trio atteint la porte qui se trouve à l'autre bout de la pièce, un déclic est perceptible. Puis, une vive odeur de brûlé, semblable à du souffre, se répand dans l'air, paraissant provenir du plafond.

Un jet de sauvegarde contre les Baguettes (à +2) est autorisé pour éviter de recevoir l'espèce de liquide que vomissent les becs surgis du haut des murs ! Ce piège se déclenche en même temps que la herse, et c'est une des raisons pour laquelle le troll et les gobelins évitent soigneusement cet endroit.

Équivalant à de l'huile enflammée, ce liquide cause 1d8 +1 points de dégâts pour chaque round de contact avec la victime, continuant de provoquer des dégâts jusqu'à ce qu'elle se soit entièrement consumée. Dès que les personnages sont passés dans la pièce suivante, les becs se rétractent et le liquide finit par s'éteindre. (Les paladins n'ont jamais utilisé ce moyen de défense conçu par les nains. Découvrant le système intact, le Seigneur-Sans-Trépas a ordonné à ses serviteurs de le remettre en marche.)

2. Le premier sanctuaire

Cette pièce était un sanctuaire communément utilisé pour entrer et sortir du Souvenir. L'autel, brisé en trois morceaux, n'est plus qu'un amas de pierres, tandis que les ornements sacrés, tordus et mis en pièces, sont à peine reconnaissables. Il ne reste rien de la sainte dévotion qui a rempli cette pièce pendant des siècles, il y a fort longtemps.

Une sorte de gémissement plaintif émane d'un angle de la pièce. Une rapide investigation révèle un conduit d'aération, par lequel le vent venu de l'extérieur s'engouffre, provoquant de lugubres complaintes.

3. Le grand hall d'accueil

Jadis, à l'époque où les nains vivaient dans ces galeries, cette pièce était un grand hall. Le mobilier, austère et réduit au minimum, se compose de bancs en marbre et de tapisseries couvertes de poussière, dont la plupart gît au sol.

À la lumière des torches, on perçoit un mouvement dans le coin gauche, au fond de la pièce, sous une voûte à peine visible. Des formes vagues et confuses, dont on ne distingue que des hardes pourries, s'avancent dans la lumière : ce sont des zombis !

Trois de ces monstres occupaient la pièce lorsque les personnages y sont entrés. Trois autres apparaîtront après 1d6 +6 rounds, attirés hors des profondeurs de leur repaire par le bruit du combat.

Les zombis (6) : CA 8 ; VD 6/24 ; DV 2 ; p.v. 9 (en moyenne) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1-8 ; AL N ; ML spécial ; PX 65.

4. Les corridors

Des squelettes patrouillent dans tous les corridors du complexe, se déplaçant par groupes de trois. Il y en a une douzaine en tout, mais ils ne se trouvent jamais tous rassemblés en même temps dans un même lieu, sauf si leur maître, le Seigneur-Sans-Trépas, les y convoque. À chaque fois que les personnages tournent à l'angle d'un couloir, leurs chances de tomber sur une de ces patouilles est de 1 sur 1d6. Une fois que les douze squelettes ont été détruits, aucun autre n'apparaît. Ils ne pénétreront pas dans le second sanctuaire (pièce 10), même si leur maître leur en donne l'ordre.

Les squelettes (3 sur 12) : CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; p.v. 5 (en moyenne) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1-6 ; AL N ; DS, les armes tranchantes et perforantes ne font que la moitié des dégâts ; ML spécial ; PX 65.

5. Le couloir effondré

Ce passage est bloqué par un effondrement de gravats et de pierres, dont la taille varie de morceaux de la taille du poing à des blocs ayant la stature d'un homme. Il faudrait plusieurs jours à toute une équipe ayant des compétences en Mines, Ingénierie et Maçonnerie, pour excaver ce couloir et, au-delà, accéder aux salles attenantes.

Chapitre 7 : Le Sépulcre Isolé

6. La salle de repos

Cette pièce n'a rien de remarquable, en apparence. Elle contient un grand nombre de meubles brisés, dont une douzaine de chaises en morceaux et une table aux pieds fracassés. Des traces noires souillent les murs et les rayonnages de pierre qui y sont creusés. Sur ces étagères couvertes de cendres, des restes de reliures calcinées traînent au milieu de squelettes (inanimés) de souris.

Dans un coin, une tapisserie aux deux tiers détruite jonche le sol. Ces vestiges pourraient être identifiés par quelqu'un possédant la compétence Estimation comme étant l'une des rares œuvres connues de Kalistiel-le-Tisserand. Les peu nombreuses qui ont survécu sont généralement considérées comme de véritables chefs-d'œuvre. Même ce modeste morceau de 60 cm sur 60 pourrait se négocier jusqu'à 2.500 po auprès d'un collectionneur.

7. La cuisine

Cette pièce est si gravement endommagée que seul le foyer de la cheminée donne une indication sur son usage d'origine. Elle déborde d'un indescriptible fouillis de débris qui rend son accès périlleux. Aucun des objets qui s'y trouvent n'est encore en état de marche, et beaucoup sont même potentiellement dangereux (pointes protubérantes, bords tranchants et rouillés, etc.). Dans un petit meuble proche de la porte se trouve une bouteille sans étiquette, qui porte de légère marques rousses, à peine discernables. Une étiquette où figure le mot " Soins " peut être découverte à côté, mais le liquide qui est à l'intérieur a désormais les effets d'*un élixir de folie*. Alors qu'autrefois c'était bien *une potion de soins*, les intenses chaleurs de l'incendie qui a détruit cette pièce ont irrémédiablement altéré ses propriétés magiques.

Un texte en langue elfique est écrit à la suie sur l'un des murs :

T'es-tu perdu ?
T'es-tu trouvé ?
Que cherches-tu ici bas ?

Si la lumière dont tu veux
T'éclairer est celle du jour,
Derrière ces mots, tu trouveras

Une Voie qui conduit
Loin de Celui Qui Saigne,
Et sous le ciel, sauf tu seras.

La signification de ces vers est évidente… mais seulement pour les elfes ! Pourquoi les personnages sont-ils ici ? Essaient-ils de sortir du Sépulcre Isolé ? Et si oui, un passage secret existe-t-il derrière le mur où figurent ces écrits ? La difficulté est de trouver quelqu'un qui lise la langue des elfes et soit capable d'interpréter ce texte. Si toutes ces questions sont posées à voix haute, en Commun ou en Elfique, et qu'une réponse claire est apportée à chacune d'elles, les contours d'une porte rougeoient faiblement autour d'un lourd panneau de bois fixé au mur. Ce panneau pourra ensuite se pousser comme s'il ne pesait rien du tout. Autrement, un jet de Barreaux & Herses est nécessaire pour le déplacer.

8. L'entrée de service

En fait, le passage qui s'ouvre derrière le panneau de bois est l'ancienne entrée de service. C'est un tunnel large de 1,80 m, d'une hauteur de 3 m, qui permet d'éviter les quartiers du Seigneur-Sans-Trépas. Du temps de la confrérie, il était utilisé pour transporter des marchandises depuis le pied de la Grande Arête, côté Tramilar, jusqu'à l'intérieur du Souvenir. Mais, à présent, cette issue demeure oubliée derrière des monceaux de décombres.

Un cadavre desséché a été placé dans le tunnel, afin de décourager les explorations des gobelins errants. Il y a 45 % de (mal-) chance que cet épouvantail macabre dégringole sur Ariella au moment où elle passe à côté, ce qui la fera hurler de terreur. Un courant d'air frais se fait sentir juste après cette horrible découverte. Ce tunnel se situe à environ 20 m au sud de celui utilisé par Cormot (voir 17).

9. Le réfectoire

Cette grande pièce était l'endroit où les paladins partageaient leurs repas. À présent, les longues tables de tréteaux et leurs bancs sont réduites à l'état de petit bois. Il reste encore quelques bannières accrochées aux murs, mais ce ne sont plus guère que des lambeaux pourrissants.

Une bouche magique, sérieusement endommagée par le temps, commence à murmurer des propos incompréhensibles. Les aventuriers devraient penser qu'il s'agit d'une incantation, surtout que la lumière des sphères augmentera, s'ils les utilisent, et remplira la pièce d'ombres sournoises.

Le charabia de *la bouche magique* se poursuit et s'amplifie dans une sorte de hurlement plaintif ; puis, le silence retombe, et la lueur des sphères vacille une nouvelle fois.

10. Le second sanctuaire

Cette pièce renferme la sépulture d'Arrolt, un sarcophage de marbre qui occupe tout le fond du sanctuaire. Des lettres d'or gravées sur le côté attestent qu'il, s'agit bien de la dernière demeure du grand héros. Le cadavre d'un vieillard, revêtu d'une robe monacale, gît recroquevillé en signe de pardon au pied du sarcophage ; le corps ne présente aucun signe de décomposition.

Gardien muet de cet endroit, la statue d'une belle femme se dresse à côté du sarcophage. On peut lire cette inscription sur le socle :

Bienheureuse la Reine Isilondrea
En l'honneur de qui Arrolt donna sa vie.
Puisse son règne à jamais être béni.

De l'autre côté se trouve un petit meuble, également épargné par le temps et le vandalisme. La pièce est aménagée comme une sorte de petite chapelle, avec plusieurs bancs disposés devant le sarcophage. Il s'en dégage une forte impression de sérénité bienveillante. S'ils sont poursuivis par les morts-vivants, les personnages constateront que les zombis et les squelettes renoncent à pénétrer dans ce lieu (le seuil de la porte est protégé par un puissant sort de *protection contre le mal*). À 9 m, les personnages peuvent trouver une feuille de papier posée sur un socle de marbre. C'est un message qui dit :

Saints Défenseurs de la Foi qui venez en cet endroit béni, sachez que nous avons failli à notre mission sacrée de gardiens. La maladie et l'âge nous ont fait payé leur lourd tribu. Seules les Puissances Éternelles savent quel sorte de démon a pris possession de notre Maison, mais j'ai imploré ces mêmes Puissances de ne jamais laisser de créature du mal profaner ce lieu. Si jamais vous en avez besoin, une fiole de soins se trouve dans le meuble voisin. Un passage secret s'ouvre sous la statue de la Reine. Vous devez simplement la faire pivoter vers la droite. Ce tunnel rejoint une entrée de service, qui vous conduira aux portes du Royaume de Tramilar. Bonne chance à vous, chers pèlerins que je n'aurais jamais croisé ici-bas. Que les Puissances Éternelles vous accompagnent. Votre serviteur, Hamlidrax, dernier gardien du Souvenir d'Arrolt.

11. L'armurerie

Cet endroit n'a pas servi depuis de nombreuses années. Des armes en grande quantité ornent les murs, pendues à des crochets et entassées dans des étagères. Elles sont toutes virtuellement rouillées et se brisent facilement (traitez-les comme du matériel de mauvaise qualité). Les flèches se sont gauchies, le bois des arcs est devenu cassant et leurs cordes ont pourri.

Un grand monticule de détritus occupe tout un angle de la pièce. C'est une masse répugnante d'ossements et de rebuts, ramassés aux quatre coins du complexe, et entassés dans cet endroit désaffecté. Toutefois, ces immondices recèlent un grand trésor : une épée longue, qui apparaît comme saine et sans point de rouille. C'est une *lame soleil*, jetée là intentionnellement par les morts-vivants qui hantent ces lieux. Ceux-ci connaissent en effet les terribles pouvoirs de l'arme et les craignent grandement. Le PJ doit fouiller activement le tas d'ordures pendant 1d4 +1 rounds avant de trouver l'épée. Un simple coup d'œil ne suffit pas pour mettre la main dessus, bien qu'une *détection de la magie* permette de déceler la présence d'une puissante magie dans la pièce. Ariella ne sera d'aucune aide, car elle refuse de toucher à ce tas de déchets nauséabond.

12. Les chambres à coucher

Ces petites pièces alignées les unes à coté des autres sont semblables à des cellules. C'étaient les chambres des paladins de l'ordre d'Arrolt. Après tant d'années, rien de valeur ne subsiste parmi les décombres et les débris rongés par les rats.

13. La salle d'arme

Le sol de cette pièce est encore recouvert d'un plancher de bois. Elle semble avoir servi de salle d'entraînement pour les paladins. D'épais matelas, à présent moisis et éventrés, sont empilés dans un coin, tandis que des cordes effilochées pendent encore du plafond, et qu'un tas d'armes en bois finit de pourrir dans un autre coin. À l'autre bout de la salle, une porte conduit aux thermes.

14. Les thermes

Dans cette pièce, il y a quatre bassins pleins de vase, d'où s'échappent des vapeurs chaudes et grisâtres. Ce sont des mares naturelles d'eau chaude qui servaient autrefois de bains. Quatre zombis sont en-

fouis sous la vase du bassin le plus éloigné de la porte (voir leurs caractéristiques page 18). Les morts-vivants poursuivront les personnages jusqu'au pied de l'escalier qui mène aux quartiers du Seigneur-Sans-Trépas, mais ils n'iront pas au-delà.

15. La chambre de dévotion

C'est une petite chapelle attenante au réfectoire qui servait jadis aux cérémonies spéciales. À l'origine, ce lieu était sanctifié, mais ce n'est rien de plus aujourd'hui qu'une pièce vide.

16. Le repaire du Seigneur-Sans-Trépas

Cette partie du Sépulcre commence au pied d'un grand escalier (6 m entre la première et la dernière marche) qui conduit jusqu'à une succession de pièces autrefois utilisées par le commandeur de la confrérie comme bureaux et salles d'accueil. Ici, le mobilier n'est pas complètement détruit, même s'il a visiblement souffert du temps. Une table est encombrée de bouteilles, de crânes humains et gobelinoïdes, de chandeliers et de tout un attirail d'alchimie.

Lorsque les personnages arrivent, ils remarquent les lueurs vacillantes de plusieurs candélabres qui illuminent l'enfilade de pièces. Un bruit de verre brisé s'échappe de celle située au fond. Un petit homme trapu marqué par l'âge piétine le sol, une baguette fermement serrée dans la main.

Ce vieil homme est le Seigneur-Sans-Trépas, la terreur des monstres des Bois-Maudits. Il est couvert de toiles d'araignées et de poussière, avec des taches de produits chimiques sur la robe et les mains. Sa barbe en bataille, d'un gris foncé, est parsemée de mèches claires. Ses derniers cheveux sont quasiment blancs.

" Qu'est-ce que c'est ? Des intrus ? Une fois encore, ces maudits macchabées ont failli à leur tâche ! " Il brandit sa baguette vers les personnages. " Ne bougez pas. Si vous tentez de fuir, c'est une mort certaine qui vous attend ! "

Il se présente comme étant Cormot, un alchimiste nécromancien, qui a consacré le siècle écoulé à rechercher les plus viles connaissances. Il a pris possession du complexe lorsque les paladins sont décédés, espérant extirper de fabuleux secrets de leurs corps, mais ses efforts furent mis en échec par leur bienveillance naturelle. Et il n'est pas parvenu à les faire parler.

Depuis lors, ses expérimentations magiques l'ont grandement transformé. Lorsqu'il essaya de devenir une liche, il réalisa qu'il n'avait pas la force de caractère d'entreprendre le dernier acte et de se donner volontairement la mort. Toutefois, le processus avait déjà commencé, le laissant avec quelques-uns des attributs de la mort-vivance. Avec une orgueilleuse suffisance, il informe les personnages que son toucher mortel draine la force vitale de ses victimes (1d4 points par round de contact ; la victime sombre dans l'inconscience quand sa Force tombe à 0). Il peut également " réveiller " un cadavre, le transformant en squelette animé ou en zombi, simplement en le touchant. Il contrôle tous les morts-vivants qu'il a ainsi créés. Il garde secret un résultat malheureux de sa transformation inachevée : il a perdu toutes ses compétences de magicien.

" Étant le maître de ce funèbre endroit, je suis celui qui détient le pouvoir de vie et de mort sur vous, dit-il menaçant. Racontez-moi votre histoire. Si elle m'amuse, vous pourrez avoir le privilège de me servir. Mais si elle me déplaît, vous pourrez encore me servir, mais d'une toute autre manière ! " Il part d'un rire à vous glacer les os. De toute évidence, il est fou à lier !

Cormot, le Seigneur-Sans-Trépas (M9) : CA 7 ; VD 9 ; p.v. 35 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL LM ; AS, drainer la Force ; For 9, Dex 13, Con 12, Int 16, Sag 12, Char 8 ; ML 14 ; PX 3.000.

Compétences martiales : dague, bâton, gourdin.

Compétences diverses : Charpenterie 12, Connaissance des Sorts 16, Connaissance des Monstres (morts-vivants) 15, Herboristerie 13, Histoire Ancienne 15, Lire/Écrire (commun 16, runes anciennes 14), Soufflage du Verre 13, Langues (gobelin 12, troll 9).

Équipement : *une baguette de projectiles magiques* (11 charges), deux *potions de contrôle des morts-vivants,* deux flasques d'acide (3d8 points de dégâts), 210 po, 138 pa.

Sorts : aucun

Cormot manifestera peu d'intérêt pour le récit des aventuriers, à moins que le PJ ne fasse preuve d'un extraordinaire enthousiasme dans la narration (auquel cas, le Seigneur-Sans-Trépas peut faire un jet de

réaction, pour réviser l'impression de franche hostilité qu'il a ressentie un peu plus tôt envers les intrus). Rhodoban n'est pas autorisé à raconter l'histoire ; Cormot dit qu'il veut l'entendre de la bouche du guerrier, sans " toutes ces maudites astuces de barde pour enjoliver les choses. " Si Cormot s'ennuie, il essayera d'appeler ses derniers serviteurs pour accompagner les importuns jusque dans une pièce voisine pouvant rester verrouillée. Alors qu'il est occupé à invoquer ses morts-vivants, le PJ dispose d'une belle occasion de passer à l'attaque. Cormot doit réussir un jet de Dextérité pour réagir, mais il ne commettra aucune action pendant ce tour s'il rate son jet, car il est bien trop surpris pour contre-attaquer.

S'il est mis hors d'état de nuire, ne pouvant plus se servir ni de ses mains ni de sa baguette, Cormot capitule. S'il est tué, il reviendra à la (non-) vie après 2d12 heures, avec les mêmes caractéristiques, devenant ainsi un mort-vivant unique, moins puissant que la plupart de ses congénères, certes, mais cependant plus intelligent. À partir de cet instant, il sera également totalement prisonnier du complexe, condamné à hanter à jamais les lieux de sa mort. Quitter le Sépulcre signifierait pour lui une mort définitive. (Le MD devrait lui octroyer quelques compétences additionnelles, conséquence de sa tardive lichéfaction, pour le rendre plus redoutable lors d'une éventuelle rencontre ultérieure.)

C'est au fond de la pièce, derrière le support de pierre en forme de " T " qui occupe tout le centre que le nécromancien se repose. Ce pan de mur a été creusé pour fournir des étagères à ses nombreux livres. C'est aussi l'endroit où il garde son trésor : une boîte contenant de l'argent et un vieux livre de sorts (rédigé en runes anciennes et comprenant *les sortilèges alarme, mains brûlantes, protection contre le bien et bouclier*).

17. La sortie vers l'extérieur

Derrière l'atelier d'alchimie, les personnages peuvent sentir un léger souffle d'air frais, provenant d'une ouverture discrète dans le mur. Elle ressemble à un placard particulièrement profond, dont l'exploration conduit jusqu'à une volée de marches en pierres qui plonge dans l'obscurité. Descendre cet escalier à pas prudents demande près d'une heure ; il débouche sur une porte qui n'est pas verrouillée, mais barrée de l'intérieur. La barre est dans son emplacement, mais elle est tordue, ce qui nécessite un jet de Barreaux & Herses pour l'ôter.

Un fois cet obstacle franchi, un rapide sentier mène en contrebas de la Grande Arête. Ariella pousse une exclamation de joie. C'est Tramilar !



Chapitre 8 : En route pour Tramilar !

Au-delà des sombres corridors du Souvenir, un soleil matinal éclatant brille sur la frontière nord de Tramilar. Mais la nature environnante est maladive et clairsemée, comme si un monstre ou un sort diabolique en avait aspiré toute l'énergie vitale. Cette terre est loin de ressembler au vert et plaisant pays décrit par Ariella lorsqu'elle évoquait les régions du sud de Tramilar.

Serpentant parmi les hautes herbes, un chemin s'enfonce en direction du sud. Il est clairement visible depuis les versants rocheux de la Grande Arête de Pierre, ondulant au milieu des prairies qui s'étendent sur des lieues avant la ferme la plus proche.

En chemin, Ariella est si heureuse qu'elle ne cesse de parler avec le PJ. Elle lui raconte sa vie de princesse, allant jusqu'à lui révéler le surnom que lui a donné son oncle Baskillion lorsqu'elle était enfant : " Pinky " !

Le premier jour de voyage vers Tramilar n'offre guère plus à la vue que des étendues d'herbes sauvages et désertes, avec de rares taillis de saules et de hêtres et, de loin en loin, quelques bâtiments anciens, visiblement abandonnés lors de la Grande Peste.

" C'étaient des fermes prospères et bienheureuses, d'après ce que Père m'a raconté, souligne tristement Ariella. Les gens sont morts très vite. La Grande Peste les a tous emportés. Les prêtres n'ont rien pu faire, du moins, c'est ce qu'ils disent. Le peuple a bien failli se retourner contre eux, mais l'épidémie a cessé et Père a su ramener l'ordre parmi les survivants. Il a dû se remarier après que la mère d'Alfinor ait succombé à la maladie. Et je suis née. "

Vers midi, les aventuriers peuvent faire halte dans un corps de ferme abandonné qui ne s'est pas totalement écroulé. Il reste même les vestiges d'un potager, qui procure des patates et un peu de salade. Quelques pommes sont encore accrochées aux branches d'un vieil arbre rabougri. L'après-midi et la nuit qui suivent se déroulent normalement.

À une bonne douzaine de kilomètres avant le château se dresse une ferme. Bien que largement fortifiée, elle se trouve actuellement assiégée par trois gobelours qui sont en train de fracasser la porte, se servant d'une grosse souche comme d'un bélier. Dans la cour, plusieurs animaux domestiques gisent sans vie sur le sol, et les dépendances ont été mises à sac, témoignant de la frénésie destructrice des trois monstres.

À l'intérieur, les gens ont vu les aventuriers, et ils les appellent à leur secours. Ils crient qu'un membre de leur famille a été blessé et qu'ils ne pourront plus tenir très longtemps.

Les gobelours (3) : CA 5 ; VD 9 ; DV 3 +1 ; p.v. 15 (en moyenne) ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dégâts 2-8 ; AL CM ; AS, +3 pour surprendre/+2 aux dégâts, avec une arme ; ML 10 ; PX 120.

Les gobelours transportent la majeure partie de leur trésor sur eux. Ce sont de jeunes mâles qui cherchent un endroit pour s'installer, à l'écart de leur tribu. L'ensemble de leurs possessions s'élève à 70 pc, 26 pa et 15 po. Ils manient des gourdins encore couverts d'écorce et portent de lourds vêtements, mais pas de réelle armure.

Si le PJ est submergé par les gobelours, un solide gaillard entre deux âges sortira de la maison pour lui prêter main-forte. C'est un guerrier de niveau 0, mais avec une Force de 17 et un gros marteau de guerre (en fait, c'est un outil sorti de la petite forge attenante).

Après la bataille, dont l'issue devrait être favorable au PJ, Ariella raconte que des pillards gobelours errent souvent de ce côté de la Grande Arête, à la recherche de proies faciles comme les fermiers. Auparavant, des patrouilles d'hommes en armes étaient organisées pour protéger ces fermes isolées, mais le Chevalier de La Lisière, chargé de la frontière nord, a récemment passé l'arme à gauche sans laisser d'héritier, et le roi ne lui a encore désigné aucun successeur.

Si le PJ défait les gobelours, les gens barricadés à l'intérieur ouvrent grand les portes pour accueillir leurs sauveurs. La femme, qui a une compétence effective en Premiers Secours de 14, à force de s'occuper de sa petite famille, se précipite pour panser les éventuelles blessures du PJ. Se présentant eux-mêmes comme les " Meunier ", les occupants de la ferme ne reconnaîtront pas leur princesse en voyant Ariella, même si son visage leur semble vaguement familier. Si elle-même se présente pour ce qu'elle est, il est clair que ces braves sujets ne la croient pas. Ils restent polis, mais parlent de la jeune Altesse comme d'une enfant un peu trop gâtée, non sans humour d'ailleurs.

Une fois passée la ferme des Meunier, il reste un jour de marche jusqu'au château de Tramilar. Environ trois kilomètres avant d'arriver, la route s'élève pour dominer les alentours, permettant d'apercevoir le château. C'est une impressionnante place forte, bâtie sur un petit contrefort rocheux, autour duquel s'étale un village prospère.

Ariella fond en larmes en voyant sa chère demeure. " Je n'aurais jamais cru que c'était si beau chez moi, dit-elle doucement. Après tout ce que nous avons enduré, mon sauveur, je doute de vouloir le quitter à nouveau un jour ! "

Chapitre 9 : Le château de Tramilar

Si la petite ville semble parfaitement prospère, elle n'offre cependant guère de réconfort aux nouveaux arrivants, car les gens sont soupçonneux, se montrant méfiants à l'égard des étrangers. Si quelqu'un est interrogé, ou que l'un des deux tavernes de Tramilar est visitée pour glaner des informations, le PJ apprendra que c'est l'étrange comportement de la princesse Ariella, tout comme la grave maladie du roi Ormath, qui rendent les temps incertains. Le Père Grealis a enjoint la cour de prier pour le souverain, mais c'est sans grand effet sur l'amélioration de son état de santé. Les gens sont inquiets et leurs peurs resurgissent. Ils murmurent des choses à propos de la Grande Peste et rappellent que les prêtres n'ont rien pu y faire. La peur d'une nouvelle épidémie et de ses ravages est particulièrement forte.

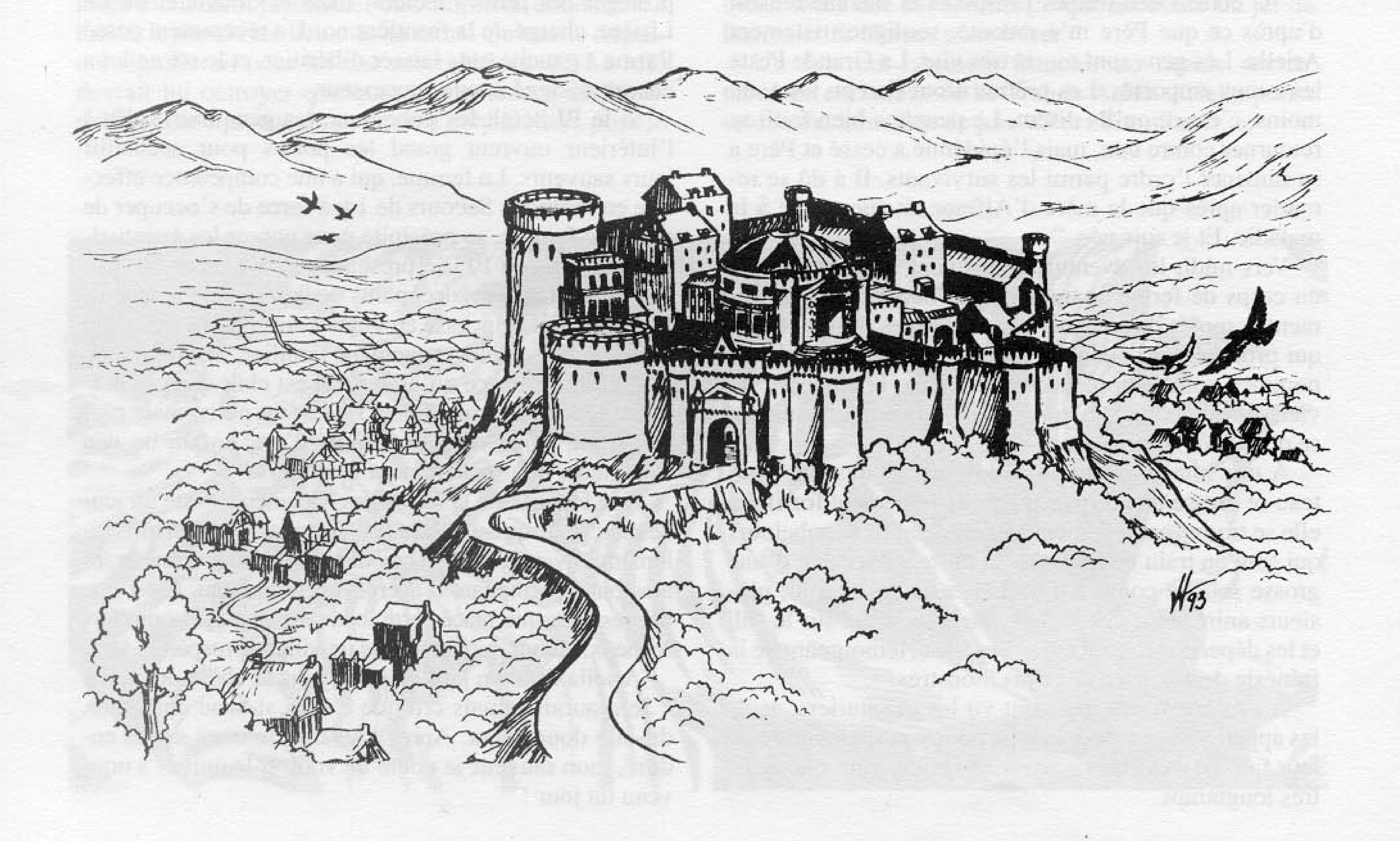
" Je ne sais pas quelle est cette soi-disant maladie qui frappe mon père, dit Ariella. Il était en parfait santé lorsque j'ai été kidnappée ! "

Si Rhodoban est présent, il remarque la coïncidence entre les deux événements. " Si quelqu'un se fait vraiment passer pour la princesse, nous devons échafauder un plan pour révéler l'imposture, dit-il. Et en tant que barde, je peux facilement entrer au château pour opérer une reconnaissance… Mais, où est Ariella ? "

Le tavernier désigne la porte de la tête. " Je crois que la jeune demoiselle est sortie. C'est drôle, je pourrais jurer avoir déjà vu cette jolie frimousse quelque part. "

Ariella est déjà en chemin pour le château, distant d'une centaine de mètres tout au plus lorsque le PJ la rattrape.

" Je ne vais pas laisser une usurpatrice occuper ma place ! Nous allons monter là-haut tout de suite et mettre fin à cette mascarade ! Je suis la vraie princesse et je peux prouver mon identité. Allons-y, " rugit-elle avec colère. Si le PJ ne la retient pas, elle continuera toute seule jusqu'au château, démontrant ainsi à quel point elle peut être entêtée. Cependant, si le PJ essaie de la retenir de force, les hommes en armes qui gardent le château remarqueront la scène et ils interviendront aussitôt. Sinon, ils ne bronchent pas.



Chapitre 9 : Le château de Tramilar

Si jamais Ariella atteint le portail, elle sera arrêtée par quatre hommes en armes, qui semblent totalement abasourdis en la voyant, principalement à cause de ses hardes loqueteuses. “ Votre Altesse ? demande l'un d'eux, le souffle coupé. Mais que faites-vous dehors ? Nous… nous venons juste…

— Il essaye de vous dire que nous venons juste de vous voir vous promener à l'intérieur du château, au bras de Monsieur votre Frère, mademoiselle, spécifie un vieux sergent. Ce qui nous amène à nous poser de légitimes questions. Qui êtes-vous exactement, et comment avez-vous fait pour prendre l'apparence de la princesse Ariella ? ”

Les hommes d'armes (4 G0) : CA 5 ; VD 9 ; p.v. 7 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL tous bons ; ML 13.

Compétences martiales : épée large, dague, hallebarde, arbalète (1 sur 3 manie un arc long à la place).

Les hommes d'armes portent leur cotte de mailles et leurs armes sur eux. L'un d'eux a un cor de brume, qu'il utilise pour alerter les autres gardes d'un danger ou de l'arrivée de visiteurs.

La jumelle maléfique d'Ariella

Le prince Alfinor, en sa qualité d'héritier légitime du trône de Tramilar, dirige la cour. Il voudra donc voir les “ étrangers ” dès que son emploi du temps le lui permettra (en fait, s'il les fait attendre, c'est uniquement à cause de son sale caractère).

Le PJ et Ariella sont bientôt conduits dans la chambre d'audience royale, où ils se retrouvent face au jeune prince, un paresseux dissipé qui, à l'évidence, s'est toujours fait passer tous ses caprices. Pour l'heure, il se remet d'une terrible gueule de bois, et par conséquent, il est d'humeur exécrable. Il est choqué en voyant le visage d'Ariella et demande des explications immédiates, bien qu'il n'autorise pas la jeune femme à s'exprimer. Des courtisans bredouillent de possibles réponses ; un ou deux avancent même l'hypothèse que l'étrangère pourrait être un doppleganger envoyé pour semer la confusion à la cour pendant que le roi se meurt.

Le prince Alfinor (G4) : CA 10 ; VD 9 ; p.v. 26 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL N (M) ; For 10, Dex 9, Con 11, Int 11, Sag 5, Cha 10 ; ML 10.

Compétences martiales : épée bâtarde, arc court, marteau de guerre, fouet.

Compétences diverses : Chasse 15, Danse 11, Équitation 15, Étiquette 11, Maîtrise des Animaux (fauconnerie) 13, Pistage 12.

Équipement : *une cotte de mailles* +2 (mal ajustée dans la longueur), *une épée bâtarde* +2, *des gantelets des ogres* d'excellente facture, une cheval de guerre moyen, deux faucons entraînés pour la chasse.

Alfinor est grand (1,80 m) et bien bâti. Il a la carrure de son père, mais n'a pas sa robustesse physique. Son visage est amorphe et bouffi par les excès en tout genre, ses yeux sont perpétuellement injectés de sang et son apparence générale est, compte tenu des circonstances présentes, quelque peu négligée. Le prince est une grave désillusion pour son père. C'est un faible, facilement influençable par quelqu'un d'aussi sournois que Zharta. Il est loin d'imaginer qu'une sorcière ait pris la place de sa sœur. Il pense simplement qu'Ariella a enfin révélé sa véritable personnalité, et il est même impatient de conspirer avec elle sur le devenir du royaume.

Zharta, la sorcière (S9) : CA 6 ; VD 12 ; p.v. 30 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL CM ; For 9, Dex 11, Con 13, Int 17, Sag 12, Char 7 ; ML 17 ; PX 3.000.

Compétences martiales : bâton, dard, dague.

Compétences diverses : Connaissance des Sorts 17, Histoire Ancienne 16, Lire/Écrire 16, Maîtrise des Animaux (monstres) 15.

Équipement : *une baguette de feu* (6 charges), *un bâton* +2, *un anneau de protection* +2, *une cape chauve-souris.*

Sorts (habituellement mémorisés) : (N1) *alarme, armure, charme-personnes, protection contre le bien ;* (N2) *détection du bien, force fantasmatique renforcée, irrésistible rire de Tasha, ténèbres, rayon de 5 mètres ;* (N3) *dissipation de la magie, immobilisation des personnes, mort simulée ;* (N4) *tueur fantasmatique.*

Zharta ressemble à une vieille bique flétrie, dont la laideur repoussante n'a d'égal que la malveillance naturelle. En fait, elle n'a que trente deux ans, mais ses expériences de sorcellerie ont prématurément vieilli son corps et entièrement perverti son esprit. Elle croit

Chapitre 9 : Le château de Tramilar

profondément qu'elle est destinée à diriger Tramilar, et que le roi Ormath et sa famille ne sont que de simples petites contrariétés que sa magie lui permettra facilement de supprimer.

Sous sa véritable apparence, Zharta porte des robes sombres et rapiécées de toutes parts sur son corps squelettique. Un morceau de ruban retient ses cheveux en " nid d'oiseau " autour de son visage anguleux. Elle est actuellement sous l'effet d'*un sort spécial de métamorphose* qui lui donne l'apparence de la princesse Ariella ; son étrange comportement a été mis sur le compte de l'inquiétude causée par l'état de santé de son père.

À cet instant, Zharta s'emploie à mettre en œuvre son projet d'empoisonner le roi, pour laisser son malléable héritier monter sur le trône. Les plans qu'elle ourdit contre Ormath sont ténébreux et changent constamment, même si elle est fermement décidée à s'emparer du pouvoir au plus vite.

Finalement, Ariella obtient une chance de s'expliquer. Elle raconte son histoire, depuis son enlèvement, une semaine plus tôt, jusqu'à ses aventures avec le PJ dans les Bois-Maudits et le Sépulcre Isolé. Les courtisans échangent leurs impressions à voix basse, faisant peu à peu le silence pour écouter le récit. Comme elle décrit son arrivée aux portes du château, Alfinor l'interrompt.

" Tu récites ces fadaises comme si elles avaient vraiment eu lieu, siffle-t-il. Qui pourrait survivre à de tels périls ? Je trouve que c'est une plaisanterie bien peu convaincante, eu égard aux dangers qui couvent au cœur même du royaume. Parle franchement et dis-nous qui tu es vraiment, cachée sous ce déguisement !

— Je suis Ariella ! Et je peux le prouver ! " réplique la princesse. Elle se tourne vers le PJ et lui chuchote : " Comment puis-je le prouver ? "

Grâce aux informations glanées au cours de l'aventure, le personnage dispose d'assez de preuves pour établir l'identité de la princesse. S'il ne songe pas à les utiliser, le MD peut lui permettre un jet sous l'Intelligence pour voir s'il peut s'en souvenir à temps. Sans ces preuves, le PJ et sa complice seront envoyés dans les geôles du château.

1) Ariella porte un anneau qui lui a été offert par son père. Il est facilement reconnaissable, et Zharta n'en possède pas de semblable.
2) Pinky, le surnom qu'Ariella portait enfant, est connu seulement d'elle-même et de quelques personnes. Zharta n'est pas au courant de ce détail.

Si Alfinor conteste l'authenticité de la bague, le joaillier du roi peut se porter garant de l'inscription figurant sur le pourtour intérieur : " À Pinky, avec tout mon amour, Papa. "

Toutefois, Alfinor n'est pas encore convaincu de ces explications, et il envoie chercher " Ariella "... qui demeure totalement introuvable ! Il ordonne alors à une troupe de six hommes en armes de l'accompagner pour mener des recherches actives, avec l'aide des étrangers. Le groupe fouille tout le château, terminant par la tour occupé par Numis, le magicien de la cour. La porte est grande ouverte, et des bruits d'objets renversés leur parviennent aux oreilles. À l'intérieur, ils trouvent " Ariella " en train de fouiller les affaires de Numis !

Lorsque la véritable princesse entre dans la pièce, Zharta voit ses plans s'écrouler devant ses yeux. Malgré tout, elle essaye de jouer les innocentes outragées.

" Qui est cette usurpatrice, Alfinor ? " demande-t-elle d'une petite voix douce.

Si elle est gravement menacée ou confrontée aux preuves qui l'accablent, la fausse Ariella entre dans une rage folle contre le PJ et les autres.

" Vous ! Tous mes plans sont à l'eau ! Tout ça parce que vous avez fourré votre nez dans mes affaires ! J'ai peut-être perdu une chance de ravir le trône, mais il me reste ma magie. Et j'aurai ce royaume ! Soyez tous maudits ! "

Toute en vociférant, Zharta active sa *baguette de feu* pour ériger *un mur de feu* devant elle, puis elle déploie sa *cape chauve-souris* pour s'envoler hors de la pièce et s'enfuir. Tous ceux qui se trouvent là ont pu entendre ses jurons blasphématoires.

Cependant, aucun des hommes d'Alfinor ne réagit assez vite pour arrêter la sorcière lorsqu'elle tente de s'échapper. Ayant été privé de ses armes par les gardes, le PJ a lui-même peu de moyen de l'attaquer. Il peut essayer de l'atteindre en saisissant l'arbalète du soldat le plus proche, mais les autres réagiront aussitôt pour récupérer l'arme de leur collègue, traitant le personnage comme un criminel. Pour parvenir à tirer, le PJ doit d'abord réussir un jet de Dextérité avec un malus de -2. Après un round, Zharta est déjà hors de portée, et tout chance de l'arrêter s'est envolée avec elle.

Chapitre 10 : Au cachot !

Si Ariella ne peut prouver son identité, simplement parce que son anneau lui a été dérobé, ou bien parce que le personnage a oublié son surnom d'enfant, tous les deux seront envoyés croupir dans les cachots, jusqu'au retour de Numis, le mage de la cour, qui s'est absenté pour quatre jours. À cet instant, le roi, trop malade pour régner, a laissé la charge du royaume à Alfinor, et Zharta a de nouveau les mains libres.

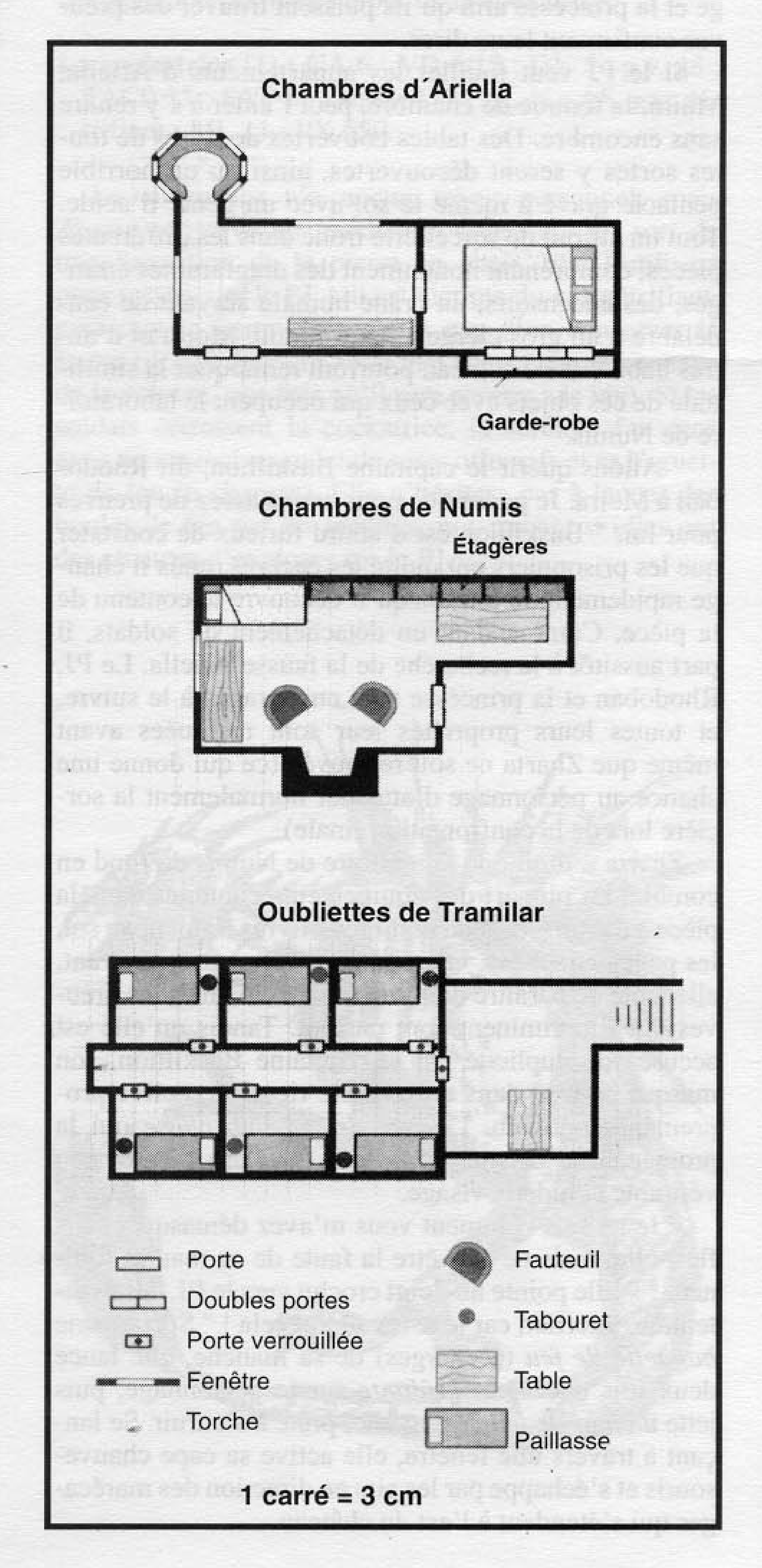
Les cachots sont à peine éclairés et les minuscules cellules sont pleines de paille humide. Chacune contient seulement une écuelle de terre, une cruche en cuir épais et un tabouret de bois. Ariella et le PJ sont poussés dans des cellules séparées, mais contiguës. Toutes les autres sont vides. Le geôlier est un vieil homme d'arme qui dort la moitié du temps et s'active lentement à la tâche, ne parlant jamais à aucun prisonnier. Volontairement, il ne dira pas non plus son nom. Ariella le connaît sous le sobriquet de " Pépé-la-Trappe ", un nom que la plupart des enfants lui donnent (en lui-même ce surnom n'est pas une preuve ; d'ailleurs, le vieil homme ne sera même pas étonné si elle l'utilise).

Rien n'arrive au cours de la première nuit de cachot, si ce n'est qu'Ariella entend des gardes faire des commentaires bruyants sur son compte. Si le personnage s'élève contre leurs propos, ou tente de la consoler, elle relancera son jet de réaction initial avec un bonus de +2.

Le second jour a lieu une visite de la fausse Ariella. Elle se dit uniquement intéressée par l'imposteur, désirant l'interroger sur son rôle dans cette affaire, et ignorera totalement le PJ.

Bouillant de colère en son for intérieur, mais n'en laissant rien paraître, Zharta cherche en fait un moyen de tuer la princesse avant le retour de Numis. Toutefois, elle n'utilisera pas ouvertement sa magie, car il y a deux gardes qui l'escortent " pour plus de sécurité " (et elle aurait sans doute du mal à expliquer pourquoi elle est toujours en vie, contrairement aux cinq autres personnes qui se trouvaient en même temps qu'elle dans les cachots). Elle se contente donc de menacer Ariella, lui chuchotant que son existence s'achèvera avec le lever du soleil. La petite princesse fond aussitôt en larmes.

Le PJ a une petite chance de remarquer qu'ici-bas les serrures sont rouillées et plutôt mal entretenues. Le roi Ormath n'accorde en effet guère d'attention à la maintenance de ces lieux si peu usités. Si une évasion ne peut être organisée par ce biais, Rhodoban et une



femme de chambre (voir plus loin, les Gens du Château) pourront droguer les gardes, libérant le personnage et la princesse afin qu'ils puissent trouver des preuves confirmant leurs dires.

Si le PJ veut fouiller les appartements d'Ariella, Moira, la femme de chambre, peut l'aider à s'y rendre sans encombre. Des tables couvertes de livres de toutes sortes y seront découvertes, ainsi qu'un horrible pentacle gravé à même le sol avec un genre d'acide. Tout un attirail de sorcellerie trône dans les différentes pièces, comprenant notamment des diagrammes étranges, des encensoirs, un crâne humain servant de candélabre à un gros cierge à demi fondu. Moira et d'autres habitants du château pourront remarquer la similitude de ces objets avec ceux qui occupent le laboratoire de Numis.

“ Allons quérir le capitaine Baskillion, dit Rhodoban à Moira. Je pense que nous avons assez de preuves pour lui. ” Baskillion est d'abord furieux de constater que les prisonniers ont quitté les cachots, mais il change rapidement de ton lorsqu'il découvre le contenu de la pièce. Commandant un détachement de soldats, il part aussitôt à la recherche de la fausse Ariella. Le PJ, Rhodoban et la princesse sont encouragés à le suivre, et toutes leurs propriétés leur sont restituées avant même que Zharta ne soit retrouvée (ce qui donne une chance au personnage d'attaquer normalement la sorcière lors de la confrontation finale).

Zharta a fouillé le laboratoire de Numis de fond en comble. La plupart des équipements contenus dans la pièce a été brisée, et de nombreux livres traînent au sol, les pages arrachées. Quand le PJ et les autres arrivent, elle tente de paraître douce et innocente, mais les preuves qui l'incriminent sont partout. Tandis qu'elle est accusée de duplicité par le capitaine Baskillion, son masque se tord dans un horrible rictus de colère proprement inhumain. Le *sort de métamorphose* qui la protégeait se dissipe lentement, révélant bientôt son véritable et hideux visage.

“ Je ne sais comment vous m'avez démasquée, siffle-t-elle, mais ce doit être la faute de ce maudit fouineur ! ” Elle pointe un doigt crochu vers le PJ. “ Fais attention, guerrier, car je te revaudrai cela ! ” Sortant une *baguette de feu* (6 charges) de sa manche, elle lance deux fois une *main brûlante* sur le personnage, puis jette *un mur de feu* devant elle, prête à s'enfuir. Se lançant à travers une fenêtre, elle active sa cape chauve-souris et s'échappe par les airs en direction des marécages qui s'étendent à l'est du château.

Le personnage ne peut porter qu'une seule attaque, de même que le seul homme d'armes équipé d'une arbalète. Le temps de se ruer à la fenêtre, la sorcière est déjà hors de portée.

Mais le danger qui menaçait le royaume a été écarté.

Excuses et récompenses pour le héros

Lorsque l'identité de la princesse est enfin établie, la cour toute entière entoure Ariella et son sauveur, leur offrant toutes leurs excuses. Beaucoup disent : “ Je savais depuis le début que vous étiez la véritable princesse, Votre Altesse, ” et débitent des flatteries serviles du même acabit pour se faire pardonner.

Rapidement, le roi recouvre ses forces et juge que le PJ a bien mérité une récompense (ainsi qu'Ariella l'a promis) pour avoir ramené la princesse saine et sauve dans sa famille. En plus de l'or promis par la jeune fille, le souverain lui offre une position de lieutenant dans la garde royale.

Cette charge rapporte 5 po par mois, logé, nourri. Le personnage a 20 hommes d'armes sous son autorité (soit la moitié de l'armée actuelle) et doit faire son rapport au général Baskillion. S'il est de noble lignée, le PJ reçoit en outre un petit lopin de terre à proximité des Bois-Maudits (cette région n'est pas assez tranquille pour qu'on puisse la qualifier de place forte ou de fief !), et il obtient le titre de “ Chevalier de La Lisière ”. Ses privilèges sont ceux de tout seigneur féodal : il paye et collecte des taxes, administre la justice du roi sur ses terres, lève un impôt sur les paysans si le royaume s'en va-t'en guerre, se rend à la cour pour y occuper ses fonctions, etc.

Ariella supplie le personnage d'accepter l'offre de son père, car elle commence à beaucoup l'aimer (une idylle est toutefois hors de question, car la princesse rêve d'un gentilhomme de sang royal, possédant un dragon ou deux, ainsi qu'un gros trésor).

Quoi qu'il en soit, “ La Suite des Aventures ” permettra au PJ de rester encore quelques semaines à Tramilar. Et puis, si le personnage choisissait de partir maintenant, il ne saurait sans doute pas trop quoi faire…

Traquons la sorcière

Bien qu'Ariella et le royaume aient été sauvés des complots de Zharta pour cette fois, la sorcière est toujours en liberté et continue d'être une menace pour le peuple de Tramilar. L'étude d'un papier laissé dans les appartements d'Ariella indique l'emplacement d'une cabane (sans doute son repaire) dans les marais qui s'étendent à l'est du château.

Le roi ordonne au PJ de rassembler son armée et, pour sa première mission, d'aller arrêter Zharta sur le champ ! Le personnage peut demander à reporter d'un jour ou deux, pour donner le temps à Numis de revenir et d'accompagner l'expédition, mais le roi est contre cette idée. Le PJ sera toutefois capable de persuader son souverain si ses arguments sont convaincants ; sinon, il lèvera le camp à l'aube avec ses 20 hommes de troupe, qui sont cantonnés dans l'enceinte du château.

Après une bonne quinzaine de kilomètres vers l'est, aux abords des marais proprement dits, la route se transforme vite en bourbier impraticable. Marcher devient difficile (-2 à l'initiative, à dos de cheval/-1 pour attaquer et se défendre, à pied) et l'air stagnant est comme chargé de venin. Les nuées de moucherons et de moustiques qui pullulent au-dessus des mares d'eau boueuse n'épargnent ni les hommes ni les bêtes. La tem-pérature semble avoir grimpé de 20 degrés, rendant les armures de métal particulièrement inconfortables (traitez-les comme au premier stade du sort métal brûlant).

À cet instant, toute la troupe a besoin d'eau supplémentaire, mais toute celle des environs est infâme, ayant 65 % de chances de provoquer une maladie grave et débilitante (ce qui nécessitera une guérison des maladies). Bien des hommes d'armes le savent du simple fait de leur entraînement, et si le PJ l'ignore, un des soldats le mettra en garde par un " mot amical ".

Le repaire de la sorcière n'est pas difficile à localiser. Il est situé à une dizaine de kilomètres à l'intérieur des marais, au bord de la piste qui serpente entre les sables mouvants et les trous d'eau. À l'intérieur de la cabane se trouve tout un assortiment de matériel d'alchimie et quelques meubles.

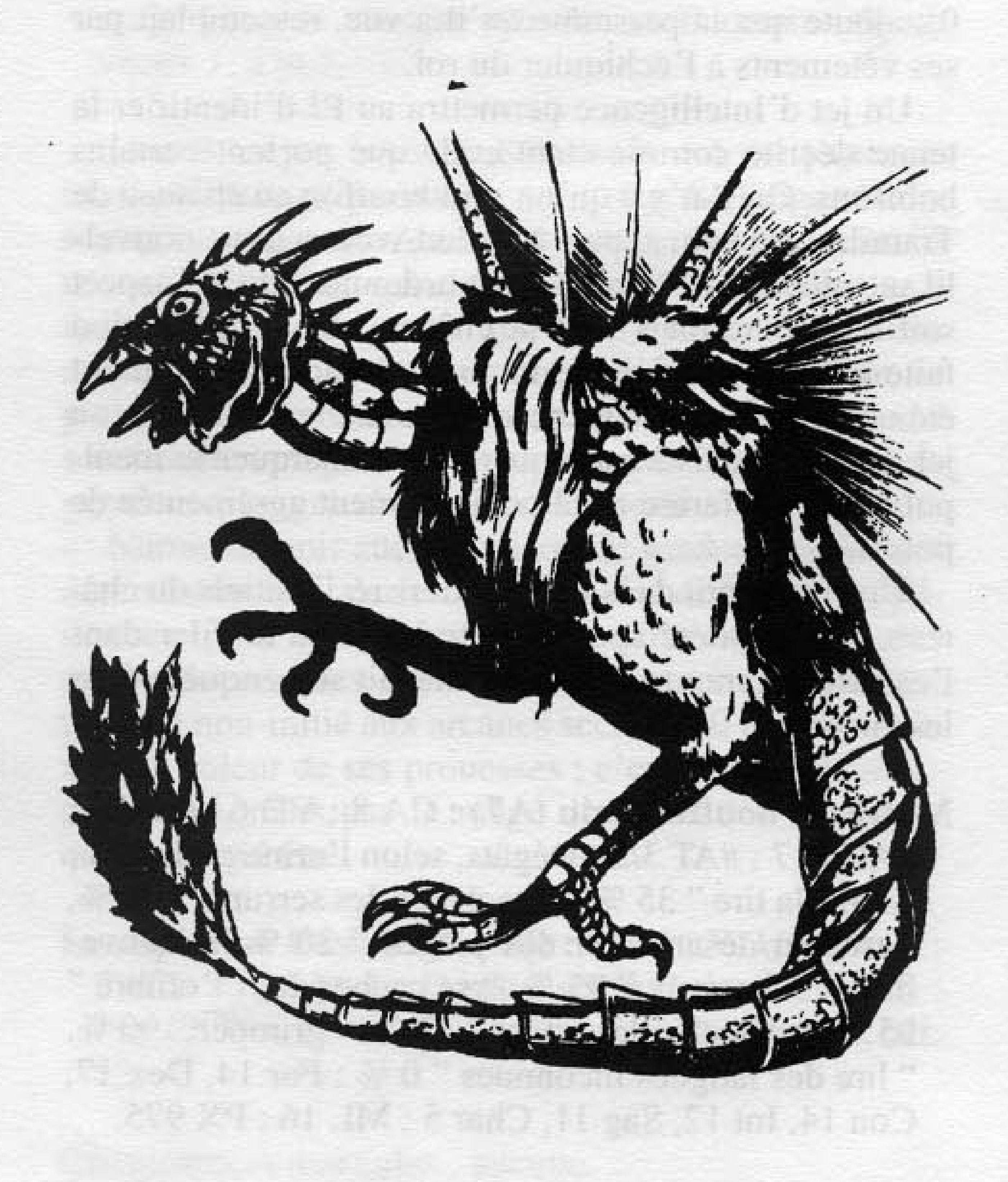
Zharta, qui s'attendait à la visite des soldats, leur a préparé une surprise.

Une petite créature gratte la poussière devant la maison. Depuis le chemin, cela ressemble à une sorte d'informe poulet de grande taille, mais ce n'en est pas un. C'est une cockatrice !

Avant que le monstre ne l'attaque, le PJ peut lancer un jet de Sagesse pour déterminer s'il remarque ou non la végétation pétrifiée autour de la cockatrice.

La cockatrice (1) : CA 6 ; VD 6/18 ; DV 5 ; p.v. 28 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dégâts 1-3 ; AL N ; AS, gaz pétrifiant ; ML 11 ; PX 650.

La cockatrice n'a aucun trésor personnel, mais Zharta conserve un parchemin contenant un sort de transformation de la pierre en chair. Elle l'utilisera pour ressusciter le PJ, s'il est victime du gaz pétrifiant, préférant le tourmenter plutôt que d'en conserver la statue (ce qui donnera aussi une chance au personnage de la vaincre, une fois qu'il sera revenu à la vie). Si les soldats détruisent la cockatrice, la sorcière fait face avec un arsenal complet de sorts offensifs et sa baguette de feu (6 charges). Elle n'hésitera pas à lancer des boules de feu par les fenêtres, notamment si elles ont des chances d'exploser sur le PJ.



Zharta envisagera sa reddition uniquement si elle est à court de sorts et de charges, et qu'elle ne peut utiliser sa cape chauve-souris pour s'enfuir. Et même dans le cas où elle se rendrait, elle s'enduira les ongles de poison (type E) et tentera de griffer le visage du personnage. Toutefois, à cet instant, sans livre de sorts ni objet magique pour l'aider, elle sera relativement impuissante, et pourra donc facilement être arrêtée. Elle se perdra alors dans un flot d'invectives et de jurons, qui se poursuivra jusqu'à son emprisonnement dans une solide cellule du château.

La dernière des bouffonneries !

Deux nuits après le retour d'Ariella, un des gardes du château est découvert mort près de l'office. Il a été étranglé. Le rapide interrogatoire de ceux qui vaquaient dans les parages (un cuisinier, deux servantes et un page) n'a rien donné, si ce n'est le page qui prétend avoir vu quelqu'un, croit-il, se dissimuler dans un placard, juste après que le garde ait quitté la cuisine en direction de l'office. Le page, Corwyn (enfant, niveau 0), ajoute que la personne qu'il a vue, ressemblait par ses vêtements à l'échiquier du roi.

Un jet d'Intelligence permettra au PJ d'identifier la tenue décrite comme étant celle que portent certains bouffons. Or, il n'y a qu'un seul bouffon au château de Tramilar : un nain appelé Mottle. Avec sa toute nouvelle autorité, le personnage peut ordonner que le suspect soit recherché dans tout le château. Une vérification faite à l'office révèle qu'un ou deux sacs de farine ont été ouverts, bien que ce ne soit pas facile à détecter (un jet de Sagesse à -3 est requis pour remarquer la manipulation). La farine a été copieusement agrémentée de poison.

Un cri retentit dans les quartiers résidentiels du château. Mottle a été aperçu en train de se faufiler dans l'escalier au moment où le PJ menait son enquête dans les cuisines.

Mottle, le bouffon nain (A7) : CA 8 ; VD 6 ; p.v. 26 ; TAC0 17 ; #AT 3/2 ; Dégâts, selon l'arme ; AL CM ; " vol à la tire " 35 %, " crocheter des serrures " 40 %, " trouver/désamorcer des pièges " 30 %, " mouvements silencieux " 95 %, " se cacher dans l'ombre " 95 %, " détecter des bruits " 45 %, " grimper " 90 %, " lire des langues inconnues " 0 % ; For 14, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 11, Char 5 ; ML 16 ; PX 975.

Compétences martiales : dague, arbalète de poing, fronde, bâton, épée courte.

Compétences diverses : Acrobatie 15, Combat aveugle 14, Funambulisme 15, Jonglerie 17.

Équipement : *un anneau de protection* +2, *une dague* +3, des outils de voleur, un garrot, une arbalète de poing, une fronde, des vêtements de rechange (style ninja noir), un rubis (valeur 350 po).

Mottle est un bouffon nain, un des rares de sa race qui utilise sa laideur comme une qualité à part entière. Il porte des vêtements à carreaux noirs et blancs, ainsi qu'une cape et des chaussures en tissu, ornées de petites clochettes.

Mottle nie farouchement savoir quoi que ce soit à propos du garde assassiné, mais un jet de Sagesse permettra au PJ de remarquer des traces de farine accusatrices sur les doigts du nain. Si le personnage fait cette constatation et l'exprime à haute voix, le visage de Mottle change, devenant subitement très grave, et même meurtrier. Si le PJ est seul, le bouffon tentera de le tuer sur le champ, essayant d'abord de le distraire, de manière à lui porter une attaque sournoise (+4 au toucher, si le personnage est distrait/les dégâts x3). Mottle s'est juré d'assassiner la famille royale si la sorcière était démasquée, car il était son complice dans la tentative d'empoisonnement du roi. Il n'avouera aucune de ses forfaitures, préférant mourir et se taire, plutôt que de bavarder et passer le restant de ses jours au cachot.

Si Zharta est mise en détention avant que cette partie de l'aventure arrive, Mottle essayera de la libérer, juste avant d'empoisonner la farine de l'office. Il a 20 % de chances d'y parvenir ; si c'est le cas, la découverte de l'évasion aura lieu le lendemain.

Rencontres aléatoires

Toutes les cinq heures passées dans les Bois-Maudits (c'est-à-dire deux fois par journée de marche), le MD devrait lancer un jet de rencontre aléatoire. Sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d10, une rencontre survient, comme indiqué ci-dessous. Cette table de rencontres modifie celle donnée par le Manuel des Monstres :

1. Tique géante
2. Elfe des bois
3. Wiverne sauvage
4. Lynx géant
5. Ours brun (45 % de chances que ce soit Lobo, le familier du druide)
6. Cheval sauvage
7. Hibou géant, ou mouffette géante
8. Loup, ou worg
9. Gobelin, ou PNJ (guerrier niveau 1-4)
10. Gobelins (2d4)
11. Bétail
12. Kobold
13. Orque
14. Gobelours, ou ogre
15. Troll, ou sylvanien (en cas de rencontre avec un troll, utilisez les statistiques de la page 16 : c'est le même troll !)
16. Araignée géante
17. Serpent géant constrictor, ou petit aspic venimeux
18. Ours-hibou, ou goule (non loin du Sépulcre Isolé, si c'est une goule)

19 & 20. Au choix du MD

Les Gens du château

À l'usage du MD, sont décrits ici quatre des principaux PNJ qui vivent au château :

Numis, le magicien de la cour (M7) : CA 9 ; VD 9 ; p.v. 22 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL CB ; For 7, Dex 8, Con 9, Int 17, Sag 9, Char 9 ; ML 12.

Compétences martiales : bâton, dague.

Compétences diverses : Connaissance des Sorts 16, Langues Anciennes (au choix du MD) 16, Lire/Écrire 17.

Équipement : *une robe de protection* +1, *un bâton du mage*

Sorts : les grimoires de Numis sont particulièrement épais, même si certains sont quelque peu abîmés ; le mage possède presque tous les sorts connus de niveaux 1, 2 et 3.

Numis est un homme d'âge mûr qui est pratiquement l'archétype parfait du magicien. Sa longue barbe trempe souvent dans la soupe, tandis que ses sourcils broussailleux cachent des yeux noisette pétillants. Il fume la pipe, plus parce que c'est l'image qu'il aime donner que par goût personnel (il fume rarement en présence d'une ou deux personnes seulement). Quant à son familier, un gros matou noir nommé Task, il a la réputation d'un grand chasseur de souris.

Numis ne voit aucune raison de garder pour lui ses connaissances. Il parle volontiers des différentes expériences qu'il a réalisées et des recherches magiques qu'il a accomplies, mais tout cela est assez fastidieux pour un non-initié aux arcanes secrètes. Il exagère souvent la valeur de ses prouesses ; c'est un magicien expérimenté, mais pas le mage de réputation mondiale qu'il prétend être.

Le capitaine Baskillion (G0) : CA 1 ; VD 9 ; p.v. 6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL NB ; For 12, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 10, Char 10 ; ML 12.

Compétences martiales : aucune.

Les Gens du château

Compétences diverses : Chasse 12, Étiquette 14, Équitation 14, Estimation (des armes) 16, Météorologie 13.

Équipement : *une épée bâtarde gardienne* +4, *une cotte de maille* +2, *un bouclier* +2, *une dague* +2/+3 *contre les créatures de grande taille,* un cheval de guerre moyen, *portant des fers de rapidité.*

Le capitaine Baskillion est une sorte de paresseux affable qui n'a vu que très peu de combat au cours de sa vie ; il ne sait d'ailleurs pas réellement diriger des hommes d'armes. Il a obtenu cette charge en devenant le beau-frère du roi, et a reçu le grade de général en récompense de son action pendant l'aventure.

Il a rassemblé une collection d'armes comportant de fort jolies pièces (voir son équipement). Baskillion ne sait peut-être pas manier l'épée mais, depuis le temps qu'il les collectionne, il sait à peu près tout le reste sur les armes.

Il n'a ni femme ni enfant, et il protège Alfinor et Ariella comme les siens. Ce personnage pourrait faire partie d'une aventure, s'il était rencontré à l'extérieur du château. Il aime beaucoup la chasse et pourra inviter le PJ à l'accompagner parfois.

Le Père Grealis (C4) : CA 10 ; VD 12 ; p.v. 15 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dégâts, selon l'arme ; AL LB ; For 11, Dex 9, Con 12, Int 12, Sag 16, Char 13 ; ML 15.

Compétences martiales : masse, bâton, marteau de guerre..

Compétences diverses : Religion 17, Langue (Elfique) 14, Lire/Écrire 14.

Équipement : *un anneau de retour de sort,* une masse +1, des symboles saints (en bois et en argent), six fioles d'eau bénite.

Sorts : (N1) *bénédiction, injonction, protection contre le mal, soins des blessures légères ;* (N2) *altération du temps, discours captivant.*

Le Père Grealis est un homme dodu entre deux âges, toujours rasé de près, y compris pour la tonsure, et portant une soutane de toile brune. Il transporte presque toujours un livre sur lui (mais ce n'est pas toujours son saint bréviaire) et il adore s'arrêter pour bavarder un peu avec quiconque le rencontre au hasard dans un couloir du château.

C'est un homme profondément bon, qui a passé la majeure partie de sa vie à Tramilar. Éloigné de sa hiérarchie, il a pris quelques libertés et développé des interprétations très personnelles des Saintes Écritures, lesquelles ne devraient sans doute pas trouver grâce aux yeux de ses supérieurs. Il est respecté et considéré comme l'ami des plus faibles. C'est surtout un partisan irréductible du bien, et un farouche adversaire du mal.

Moira, la femme de chambre (niveau 0) : CA 10 ; VD 12 ; p.v. 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1 (-poings) ; AL NB ; For 11, Dex 11, Con 13, Int 11, Sag 14, Char 15 ; ML 15.

Compétences diverses : Cuisine 15, Danse 12, Étiquette 15.

Moira est la femme de chambre qui aide Rhodoban dans ses efforts pour libérer Ariella et le PJ, si ces efforts sont nécessaires. C'est une adorable jeune femme, qui est actuellement engagée avec un des hommes d'armes. À cause des actions incroyables qu'elle croit avoir été accomplies par le PJ, Moira pense (en secret) qu'il s'agit d'un héros des temps anciens revenu à la vie. Elle le traite avec plus de déférence qu'elle n'en montre au roi. Le rêve de Moira est de s'installer dans une ferme prospère et d'y élever les nombreux enfants qu'elle désire avoir. Bien qu'elle ait vécu toute sa vie en ville, et ne connaisse rien à la vie des champs, elle parle sans cesse de la campagne, des animaux domestiques, des récoltes, des moissons, des semailles, et ainsi de suite… Elle continue à en parler aussi longtemps qu'elle pourra trouver quelqu'un pour écouter.



L'Épreuve du Guerrier (II)

par Drew Bittner

Jadis, le royaume de Tramilar était fort et puissant. Mais la peste et les dissensions internes l'ont rendu fragile. Au nord, les Bois-Maudits sont devenus le repaire de créatures maléfiques. De terribles complots s'y trament. La discorde gagne même les appartements du roi. Seul le plus brave et le plus dévoué des guerriers pourra surmonter les périls cachés dans la forêt ou tapis jusque dans la salle du trône.

L'Épreuve du guerrier II est une aventure solo — un Maître de Donjon et un joueur — à jouer avec les règles d'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Elle est prévue pour de très petits groupes, lorsque tous les joueurs ne peuvent se réunir en même temps, ainsi que pour des guerriers errants désireux d'acquérir quelques points d'expérience supplémentaires.

Pourrez-vous survivre aux horreurs des Bois-Maudits ? Êtes-vous prêt à affronter les supercheries et les traîtrises fomentées en haut-lieu ? Sur le chemin, l'aventure et le danger vous guettent à chaque tournant !

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
CAMBRIDGE CB13LB
United Kingdom

